WILKOŁAK

ODRZUCENI

GRA NARRACYJNA
PIERWOTNEGO SZAŁU



Prolog: Świeże mięso

Cztery postaci, z których żadna nie była człowiekiem, zebrały się w ceglanej piwnicy, w samym sercu miasta. Stanęły w kręgu wokół kamiennej misy wykładanej masą perłową i spoczywającej na stojaku z kutego żelaza. Misa ta stanowiła jedyne źródło światła w pomieszczeniu. Wypełniona była czystą wodą – na jej tafli tańczył niebieski płomień, rzucający dziwny, nienaturalny poblask na twarze czworga zgromadzonych.

Każda z postaci zanurzyła w misie palec i dotknęła nim swego czoła. Potem przemówiła najstarsza z nich.

– Chyba jest już gotów – powiedziała. – Są coraz bliżej, coraz bardziej się nim interesują. Jeśli jest gotów, my także musimy.

– Zaczynajmy więc – powiedział mężczyzna z rękoma w kieszeniach kurtki, stojący po drugiej stronie płonącej misy. – Daj to, czego nam trzeba.

– Po to się tu właśnie zebraliśmy – warknął najstarszy. Spojrzał na stojącą po jego prawej rudowłosą kobietę – uderzająco piękne stworzenie w stroju drapieżnika z klubów nocnych rodem.

– Nóż.

Kobieta uniosła i otworzyła nóż sprężynowy, następnie przekazała go najstarszemu. Ten potrzymał go przez chwilę w niebieskim płomieniu, obejrzał jego ostrze, po czym szeroko otworzył usta. Szybkim ruchem przeciągnął nim po języku i przycisnął bok ostrza do zbierającej się w płytkim nacięciu krwi. Podał nóż rudowłosej. Poruszyła nozdrzami, wąchając krew na ostrzu, dotknęła jej językiem, po czym przekazała nóż dalej. Cała czwórka zrobiła to samo. Po chwili najstarszy z nich znów trzymał nóż. Wytarł ostrze o rękaw dżinsowej kurtki i oddał go właścicielce.

– Teraz już wszyscy wiecie to co ja – powiedział, patrząc w oczy kolejno każdemu z obecnych. – Ruszamy.

• • •

Powinienem się stąd zmywać – pomyślał Mark, wpatrując się w ciemność przewijającą się za oknem metra. Rytmiczne kołysanie pustego wagonu na wpół go uśpiło, a w tym stanie natychmiast uświadamiał sobie, jak bardzo niezadowolony był z mieszkania w mieście. W zasadzie nie bardzo miał się na co uskarżać — stabilna praca, niezgorsze potencjalne randki, żadnych napadów. Mieszkał jednak z dala od domu, nie miał tu prawdziwych przyjaciół, a ostatnimi czasy zaczęły się dziać dziwne rzeczy. Podrapał się bezwiednie po bandażu owiniętym wokół prawej ręki. Coś spłoszyło jego psa w parku, rzuciło się na niego, ugryzło i uciekło. Lekarz nie wykrył wścieklizny ani zakażenia, ale i tak było to wyjątkowo dziwne zdarzenie, jak na wizytę w parku. Poza tym... zdarzało mu się czasami widywać różne rzeczy. Zawsze potem zastanawiał się, czy życie nie jest aby snem, z którego powinien się przebudzić. Nie lubił myśleć o tych rzeczach.

Gdy metro w końcu zatrzymało się ze zgrzytem, Mark wstał i ruszył do wyjścia. W drzwiach wagonu stała jednak kobieta. Wydawała się równie zaskoczona co on, ale poruszyła nozdrzami i zaświeciły jej się oczy. Uśmiechnęła się do niego, a Mark nie był w stanie nie odwzajemnić uśmiechu. Nie był również w stanie nie obejrzeć każdego centymetra jej drobnego, jędrnego ciała. Nie było na nim zbędne-

go grama tłuszczu, a klubowy strój, który miała na sobie, nie zostawiał wyobraźni wielkiego pola do popisu. Mark znów zatrzymał wzrok na twarzy kobiety. Starał się nie wyglądać na zawstydzonego. Ona uśmiechnęła się pod nosem. Weszła do wagonu. Wciąż patrzyła mu w oczy i obracała się tak, by musiał się koło niej przecisnąć. Zarumienił się, przypominając sobie *Opowieści z metra*, film, który dawno temu widział w telewizji. Zszedł na peron i zaczął się oddalać. Gdy był w pół drogi do bramek, obejrzał się. Kobieta wciąż stała tam, obserwując go.

• • •

Następnego wieczoru ta sama kobieta była już w wagonie, gdy Mark do niego wsiadał. Siedziała obok wysokiego, barczystego, ubranego w długi czarny płaszcz, mężczyzny o grubych, prostych, czarnych włosach. Mężczyzna ten gapił się na Marka z nieskrywaną pogardą, kobieta jednak ponownie uśmiechnęła się do siebie, po czym szepnęła coś do ucha swojemu towarzyszowi. Mark nieśmiało odwzajemnił uśmiech i zajął miejsce przy drzwiach. Otworzył teczkę na siedzeniu obok i udawał zainteresowanie jej zawartością, starając się nie zwracać na nich uwagi.

Metro ruszyło i Mark przejechał w milczeniu drogę do swojej stacji. Kobieta, mimo swej urody, była niepokojąca, a obecność tego wielkiego mężczyzny z pewnością nie dodawała Markowi odwagi. Wciąż się w niego wpatrywali, czuł to, nawet gdy nie patrzył w ich stronę. Gdy pociąg dotarł wreszcie na jego stację, Mark złapał swoje rzeczy i ruszył do wyjścia. Mężczyzna z kobietą również się podnieśli i wyszli z pociągu. Ich kroki niosły się echem po betonowym peronie, który wydawał się niepokojąco opustoszały. Niepokój Marka narastał. Przyspieszył, kierując się ku bramkom, zdecydowany nie oglądać się za siebie.

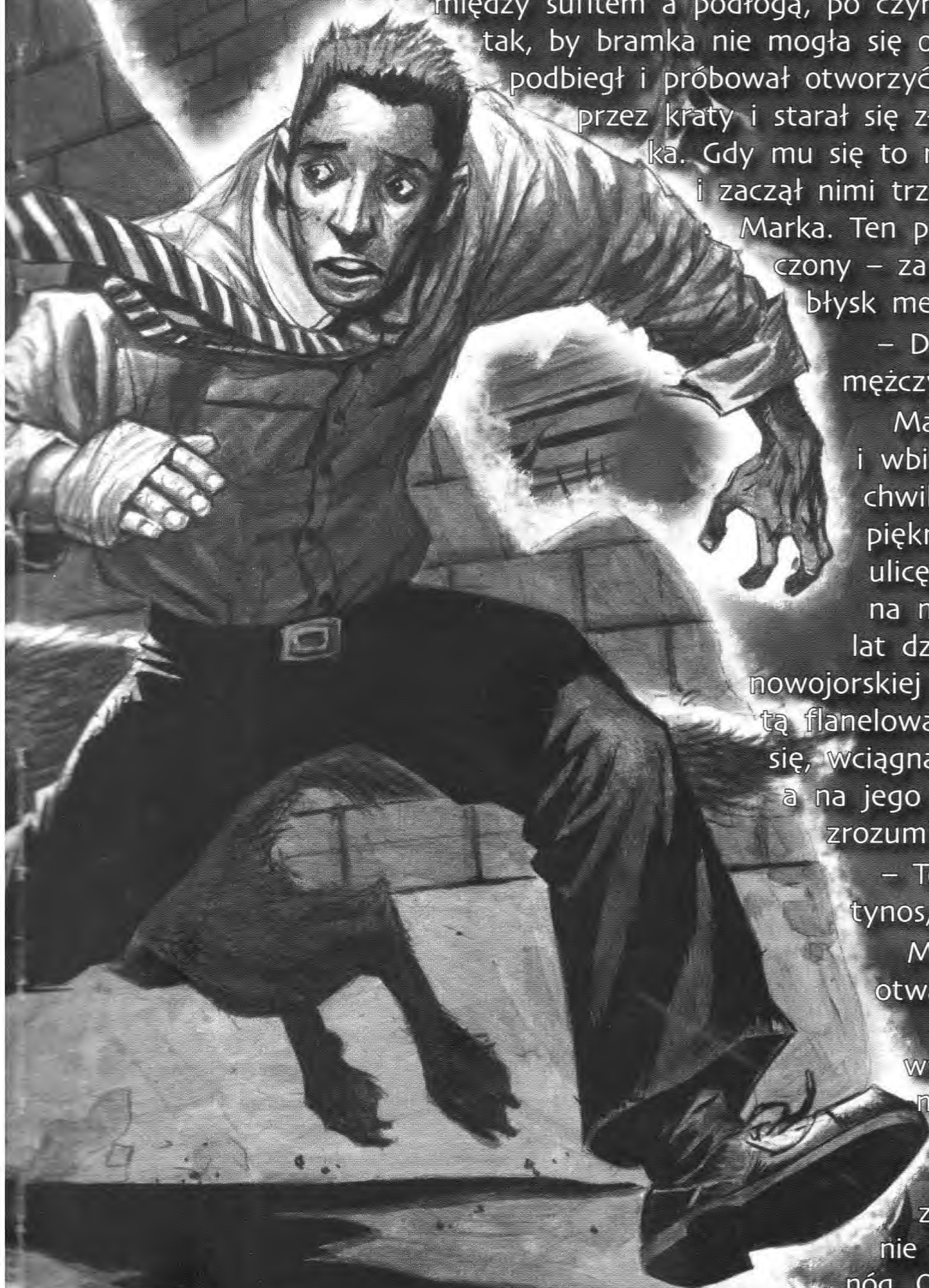


– Spieszysz się? – zawołała kobieta. Mark był w stanie niemal zobaczyć jej uśmiech. – Może chcesz zostać z nami?

Tętno Marka przyspieszyło, z trudem udał, że niczego nie słyszał.

– Przecież to idiotyczne – usłyszał tamtego wysokiego mężczyznę. – Mark, chodź tutaj.

Zabandażowana ręka Marka drżała już od dłuższej chwili, teraz po prostu zerwał się do biegu. Nie mieszkał w mieście od dawna, ale wiedział, że jeśli obcy ludzie, znający twoje imię, schodzą za tobą na pusty peron, nie zostajesz na pogaduchy. Przecisnął się z hukiem przez bramkę, zajmującą całą przestrzeń między sufitem a podłogą, po czym zaklinował ją swoją teczką tak, by bramka nie mogła się obracać. Zaskoczony Latynos podbiegł i próbował otworzyć ją siłą, po czym sięgnął przez kraty i starał się złapać krawędź płaszcza Marka. Gdy mu się to nie udało, złapał za kraty i zaczął nimi trząść, żeby wyrzucić stamtąd Marka. Ten przystanął na chwilę, zaskoczony – za paskiem mężczyzny zobaczył błysk metalu.



– Do diabła, Mark – warknął mężczyzna. – Lepiej zaraz tu...

Mark obrócił się na pięcie i wbiegł po schodach. Przez chwilę gonił go jeszcze śmiech pięknej kobiety. Gdy wypadł na ulicę, skręcił w prawo i wpadł na młodszego od siebie o kilka lat dzieciaka ubranego w koszulkę nowojorskiej straży pożarnej i rozpiętą flanelową koszulę. Dzieciak skrzywił się, wciągnął jednak głęboko powietrze, a na jego twarzy pojawił się wyraz zrozumienia.

– To on, idioto! – krzyknął Latynos, wchodząc po schodach.

Mark cofał się, z szeroko otwartymi oczyma.

– Cholera – zaklął dzieciak, wyszczerzając się lekko. – Pachniesz właściwie, ale... Cóż, pewnie masz to po matce.

Ta dziwaczna wypowiedź zakręciła Markowi w głowie, nie unieruchomiła jednak jego nóg. Odwrócił się i rzucił biegiem w przeciwnym kierunku. Mniej więcej

w tej samej chwili usłyszał coś pomiędzy przekleństwem a warknięciem, a następnie dźwięk dartego i uderzanego metalu. Zaraz potem po schodach wbiegły dwie osoby, gdy dotarły na szczyt, dołączyła do nich trzecia. Biegnąc chodnikiem, Mark skręcił w pierwszy lepszy zaułek. Jego umysł huczał atawistycznym przerażeniem. Jakaś jego część niemal chciała się poddać, ujrzawszy płot na końcu zaułka, ta jego część nie była jednak w tym momencie u steru. Niewiele myśląc, rzucił się na płot i podciągnął się i przeskoczył na drugą stronę. Rozdarł przy tym spodnie i przyziemił twardo, skręcając kolano i lądując na tyłku. Zebranie się na nogi zdawało się trwać wieczność, goniący go ludzie zdążyli jednak dotrzeć tylko do wylotu zaułka.

– Wracaj tu i nie wkurwiaj mnie! – wydarł się Latynos.

Mark zdecydował, że jednak go nie posłucha. Skręcił w lewo, z powrotem ku parkingowi, gdzie czekał jego samochód. Starał się zignorować odgłosy pogoni, ale było to dość trudne, zwłaszcza po tym, jak kroki umilkły na chwilę, po czym usłyszał trzy donośne tupnięcia przy lądowaniu, nim znów rozbrzmiały kroki. Goniący go zbliżali się. Byli już po drugiej stronie płotu, choć nie dotknęli ani śmietnika, ani płotu, by przedostać się na drugą stronę. Co więcej, odgłos kroków zmieniał się wraz ze zmniejszeniem dystansu. Kroki były lżejsze, drapały nawierzchnię i były dużo szybsze.

Mark jęknął cicho i spróbował przyspieszyć, było już jednak za późno. Coś niskiego i czarnego wyrwało przed niego i ugryzło go w biodro. Skulił się odruchowo i potknął. Coś innego — znacznie bardziej wysmukłego i rudego niczym kolor włosów kobiety z metra — pojawiło się po jego prawej i zerwało mu but. Upadł na kolana, a potężne uderzenie w plecy powaliło go na brzuch. Cokolwiek to było, natychmiast odskoczyło w bok. Leżał otumaniony, nim ktoś nie zasadził mu mocnego kopniaka między żebra. Potem porwał go z ziemi i rzucił w ustawione pod ścianą śmietniki.

Upadł i zobaczył stojącego nad nim Latynosa. Coś jednak było z nim nie w porządku. Zdawał się większy, jego twarz bardziej zwierzęca, jego rysy wydatniejsze niż w świetle jarzeniówek metra. Miał teraz gęste bokobrody, szczękę pełną długich zębów, a oczy błyszczały żółcią. Ruszył ku Markowi z grymasem na twarzy. Obok niego pojawił się smukły, rudy wilk, z wyszczerzonymi kłami i ostrzegawczo podniesionym ogonem.

Choć bolały go żebra, kolano i zabandażowana ręka, a serce waliło jak oszalałe, Mark już się nie bał. Po prawdzie, kurcząca się część jego osobowości zdawała sobie pomału sprawę z tego, że robił się

Wściekły.

Zgrzytał zębami i zaciskał pięści tak mocno, że aż ranił sobie dłonie. Dźwięk **bębnów huczał mu w głowie,** a **czerwony poblask pomału zasnuwał wszystko wokół** – to, co było poza jego polem widzenia.

Jak śmieli robić mu coś takiego?

Nawet ich nie znał.

– Cholera, chłopcze – wielki facet warknął, wyciągając spod płaszcza coś długiego i metalowego. – Chcieliśmy tylko pogadać. Może przynajmniej to będzie dla ciebie nauczką...

Ciało Marka zapłonęło, jakby właśnie wszedł nago w watę szklaną. **W jego uszach rozległ się grzmot,** odgłos eksplodującego serca. **Blask księżyca przebijający się przez niemrawe chmury palił jego oczy. W gardle czuł posmak porażającego**

SZAŁU

starszego niż ludzkość. Nie. To nie była jedynie **wściekłość**, to było

CZYSTSZE I ZNACZNIE POTĘŻNIEJSZE. CZUŁ TĘ PRZYTŁACZAJĄCĄ POTĘGĘ I PRZYJMOWAŁ JĄ



otwierając ostatnią pieczęć zapewniającą mu kontrolę nad sobą. Wtedy

WSZYSTKO WYDARŁO SIĘ Z NIEGO NA ZEWNĄTRZ
Z RYKIEM.

Czuł się, jak gdyby trafił go piorun, a błyskawica leżała zwinięta wokół jego serca.

CZUŁ, JAK KREW ZAMIENIA SIĘ W PARĘ,
JAK SKÓRA ROZDZIERA SIĘ I WYPALA OD WNĘTRZA,
ZĘBY NABRZMIEWAJĄ I TŁOCZĄ SIĘ JEDNE PRZY
DRUGICH, ROZWIERAJĄC SZCZĘKI,
UBRANIE NAPINA SIĘ I PRUJE – CIAŁO NISZCZY JE.
JEGO WŁASNE CIAŁO.

Potem zaś wydał z siebie dźwięk, jakiego nie słyszał jeszcze nigdy w życiu, poza marnymi imitacjami w filmach. Nieludzki dźwięk, pełen SZAŁU i ulgi, z nutą tęsknoty. Prawdziwy SKOWYT, który mógłby obiec cały świat, nim Markowi skończy się oddech.


Latynos zamknął się i odruchowo cofnął o krok, a rudy wilk odskoczył z podkulonym ogonem. Oboje zdawali się tacy mali... tacy słabi. Widział lęk w ich oczach i czuł go w ich zapachu. Gdy to pojął, zrozumiał instynktownie, że jeśli w pełni uwolni swe moce, nic mu już z ich strony zagrozić nie może.


TAK TEŻ ZROBIŁ...
14


644 8
MAY
WAS

Wilkołak
Odrzuceni

Spis treści



WSTĘP

Nic nie słyszę przez odgłos DARCIA I ROZPRUWANIA.

Czy to moja skóra, czy też to owcze przebranie, do noszenia którego mnie zmuszono?
Nic nie widzę, oślepiony rażącym blaskiem.
Nie jestem w stanie zamknąć oczu, odwrócić ich od GOREJĄCEJ BIAŁEJ TARCZY
królującej na nocnym niebie.
Nie jestem w stanie wydusić słowa, dławi mnie SZAŁ i żółć napływająca do gardła.
Każdy dźwięk, jaki próbuję z siebie wydać, wyrywa się jako POTWORNY ZEW,
niemający w sobie nic ludzkiego.
Nie czuję niczego poza OGNIEM I KONANIEM gdy moje ciało rozdziera się samo od wnętrza.
Nie mogę przestać drżeć...
przestać drzeć ziemię...
POWSTRZYMAĆ SIĘ...

Co się ze mną dzieje?
CZY JA UMIERAM? Rodzę się na nowo?
Czy życie, które znałem, było tylko majakiem płodu w przeklętym, zasnutym ciemnością łonie?
Nie mogę się wydostać... Nie mogę ożyć...
Coś dławi mnie i nie mogę się tego pozbyć.
Nie jestem wystarczająco silny.
Czy to ja skrywam coś wewnątrz siebie?
CZY ZMIERZAM KU SZALEŃSTWU?

Boże, co się dzieje?
CZY ZNALAZŁEM SIĘ W PIEKLE?
Nic nie widzę... Nie mogę mówić... Niczego nie czuję...
Słyszę jedynie huk mej wrzącej krwi
oraz SKOWYT NIELUDZKIEGO SZAŁU I POŻĄDANIA...

Czy to ja?

Czy to ja wydaję z siebie ten dźwięk?

Nie mogę go powstrzymać...

Jakim cudem udawało mi się to tak długo?

I, NIECH MI BÓG WYBACZY, CZEMU SIĘ STARAŁEM?!

Człowiek jest jedynym zwierzęciem zdolnym przyjaźnić się ze swymi ofiarami, aż do chwili, gdy je pożre.

—Samuel Butler, "Mind and Matter"

Wilkołaki. To jedno słowo wywołuje mnogość obrazów. Pełnia Księżyca. Przemiana z człowieka w bestię. Srebrna kula. Skowyt.

Wilkołaki symbolizują wszystko, czego ludzie obawiają się ze strony natury — myśl o byciu zwierzyną łowną dla czegoś silniejszego od nas, lęk przed tym, by nie okazało się, że nasza cywilizacja jest tylko maską, skrywającą zwierzę w naszym sercu. Symbolizują świat, który nie przejmuje się ludźmi, który widzi w nas jedynie ofiary.

Co jednak, jeśli za całą tą dzikością stałby przepełniony inteligencją umysł? Co, jeśli wilkołaki są wśród nas, nie tyle przemienione klątwą w coś gorszego od człowieka, ale w coś znacznie lepszego?

Gra Pierwotnego Szału

Wilkołak: Odrzuceni jest opowieścią o starożytnej rasie, po części wilkach, po części ludziach. Niegdyś panowała ona nad ludźmi i zwierzętami w raju myśliwego u zarania dziejów. Własnymi pazurami przyczyniła się jednak do upadku tego rajskiego świata. Od tego czasu, stworzenia te polują w dziwnych cieniach świata, odcięte od źródła swej mocy. Dla przedstawicieli swej własnej rasy Uratha są ofiarami, niezdolnymi do schronienia się pomiędzy ludźmi, którymi próbują być. Są Plemionami Księżyca — Odrzuconymi.

Bycie wilkołakiem oznacza zdystansowanie. Nie tylko fizyczne, również duchowe. Wilkołak może udawać człowieka, nigdy jednak nie uda mu się oszukać siebie samego. Widzi zbyt wiele, zbyt wiele czuje, zbyt wiele słyszy. Zapach mięsa, otumaniający żar miejskich ulic, nocne skowyty psów — to wszystko przypomina mu o dzikości skrytej w jego sercu. Nawet jeśli zmysły wilkołaka ograniczałyby się do zapachów i dźwięków, te grałyby na jego instynktach tak długo, że w końcu nie mógłby się im już opierać. Są jednak o wiele bardziej wrażliwe.

Odrzuceni są jednymi z najgroźniejszych myśliwych, którzy kiedykolwiek chodzili po ziemi — w tym świecie jednak również łowcy bywają zwierzyną. Polują na nich ich właśni pobratymcy, mordercy zwący się Nieskalanymi. Kieruje nimi dziedzictwo zapiekłej nienawiści oraz przysięgi krwawej pomsty, której nie mogą – i najwyraźniej nie chcą – złamać. Gdy pod nocnym niebem niosą się skowyty Nieskalanych, Odrzuceni wiedzą, że zaczęło się polowanie na nich. Tymczasem ich terytoria są terenem innego konfliktu, mogącego okazać się znacznie większym zagrożeniem.

Pod powierzchnią znanego nam świata znajduje się inna rzeczywistość – świat cieni zamieszkiwany przez zupełnie inne rodzaje drapieżników. W tym ciemnym odbiciu wre życie mieszkańców Cienia, obcych istot wrogich Uratha. Karmią się ludzką rozpaczą i cierpieniem, doglądając emocji i bólu niczym farmer plonów. Inne z kolei w ogóle nie przejmują się losem ludzi. Dla nich ludzkość jest zaledwie przemijającym epizodem w dziejach planety.

Wilkołaki zdają sobie sprawę z istnienia tego świata — są jego *częścią*. Niektóre z nich wciąż troszczą się o ludzi, wśród których przyszło im dorastać, niektóre wciąż uznają ludzi za rodzinę. Inne zaś widzą w ludziach wyłącznie zasoby do wykorzystania lub zwierzynę łowną. Wilkołaki dziedziczą i pielęgnują zdolność polowania, by utrzymywać świat w równowadze i chronić swych bliskich przed pożarciem.

Nie wszystkie jednak zawracają sobie tym głowę. Instynkt nie skłania wilkołaka do kochania otaczającego go świata — jedyny jego nakaz to polowanie. Znacznie gorszy od instynktu jest niesamowity gniew płonący w piersi każdego wilkołaka, furia, której nie jest w stanie dorównać wściekłość zwykłego zwierzęcia. Narasta ona wraz z powiększającym się Księżycem i potrafi zwrócić pazury wilkołaka nawet przeciw tym, których najbardziej umiłował. Bardziej niż cokolwiek innego wilkołaka definiuje jego szał. Czyni go drapieżcą, niszczycielem, bestią.

Oto, co znaczy być Uratha. Oto **Wilkołak: Odrzuceni,** narracyjna gra Pierwotnego Szału.

Czym jest tradycja i kiedy należy z nią zerwać

Siłą powszechnego wyobrażenia wilkołaków jest znajomość konceptu. Wszyscy wiedzą, że wilkołaki to pozbawione samokontroli dzikie bestie żerujące podczas pełni. Takie założenia nie dają jednak szans na ciekawą rozgrywkę. Nikt nie zechce kierować losami fikcyjnej osoby, jeśli będzie tracił nad nią kontrolę za każdym razem, gdy zacznie robić się ciekawie. Twierdzenie to jest tym bardziej słuszne, jeśli postrzega się grę Narracji jako aktywność społeczną. Gra jest najciekawsza wtedy, gdy wszyscy przy stole bawią się równie dobrze. O ile reszta grupy nie bawi się wyśmienicie, przyglądając się solowej grze jednego z graczy, wszyscy powinni mieć coś do roboty.

Dlatego też **Wilkołak: Odrzuceni** zrywa z tradycyjnym, filmowym obrazem wilkołaków, jak również z kilkoma tradycyjnymi wierzeniami pochodzącymi z folkloru, by stworzyć interpretację wilkołactwa nie tylko znajomą graczom, przemawiającą do nich, lecz także grywalną. Ugryzienie wilkołaka nie przekazuje choroby, a jedynie pomaga wilkołakom odnajdywać osobniki tego samego gatunku. Pełnia Księżyca ma wpływ na to, czym wilkołak się stanie. Podobny wpływ jednak mają także inne fazy Księżyca. W rezultacie wilkołaki są czymś więcej niż tylko zmiennokształtnymi potworami powiązanymi z Księżycem. Mają także więcej celów i zobowiązań niż tylko przymus zamykania się w piwnicy na trzy dni w miesiącu.

Wilkołak: Odrzuceni czerpie pełnymi garściami z mitologii animizmu – wiary w duchy zamieszkujące obiekty ze świata materii. W animistycznym świecie potężny dąb może być zamieszkiwany przez dębowego ducha, którego zdrowie uzależnione jest od stanu drzewa i który może bezpośrednio wpływać na swoje otoczenie. W Świecie Mroku jednak animizm ma ciemniejsze oblicze. Duchy nie przejmują się ludzkością, widzą w niej

bowiem co najwyżej źródło pożywienia i rozrywki. Pożywienie to łatwiej zapewnić sobie poprzez rozsiewanie strachu i bólu niż wzbudzanie szczęścia i nadziei. Być wilkołakiem to być wprowadzonym w ten animistyczny świat, widzieć, jak naprawdę nieludzka i bezlitosna jest rzeczywistość. To konieczność stawienia czoła rzeczywistości dużo bardziej pierwotnej niż ta znana ludzkości, znajdującej się jednak w samym sercu cywilizacji.



Pierwsza Przemiana

Wilkołaki nie są ofiarami przypadkowej napaści, na skutek której przemienione zostają w potwory – one rodzą się potworami. Dorastają, wierząc, że są takimi samymi ludźmi jak wszyscy inni. Przebłyski morderczych instynktów wprawiają je jednak w osłupienie. Dla większości z nich pierwsze zetknięcie z tym, czym w istocie są, ma miejsce, gdy zostaną zaatakowane i ugryzione przez innego wilkołaka. Daje to napastnikowi szansę na poznanie smaku krwi bliskiego przemianie wilkołaka. Gdy nadejdzie stosowny czas, Uratha odnajdą swego nowego kuzyna.



Pierwsza Przemiana ma olbrzymi wpływ na wilkołaka. Nie wszystkie wilkołaki doznają jej jednak pod Księżycem w pełni. Faza Księżyca podczas Przemiany określa potencjalną przyszłość wilkołaka. Jest na poły błogosławieństwem, na poły wieszczbą – określa się ją mianem patronatu.

Plemiona

Podczas gdy patronat jest cechą samego wilkołaka, plemię jest jednostką społeczną o znacznie większej skali. To grupa wilkołaków o wspólnej kulturze opartej na filozoficznych i praktycznych podstawach; dalsza rodzina połączona jest bardziej więzami ducha niż krwi.

Wataha

Najistotniejszą składową wilkołaczego społeczeństwa jest jednak wataha. Wilkołaki nie są samotnikami, osamotnienie doprowadza wiele z nich do szaleństwa. Jeśli uznać plemię za dalszą rodzinę, to wataha jest rodziną najbliższą, grupą wilkołaków powiązanych ze sobą bliżej niż rodzeństwo.

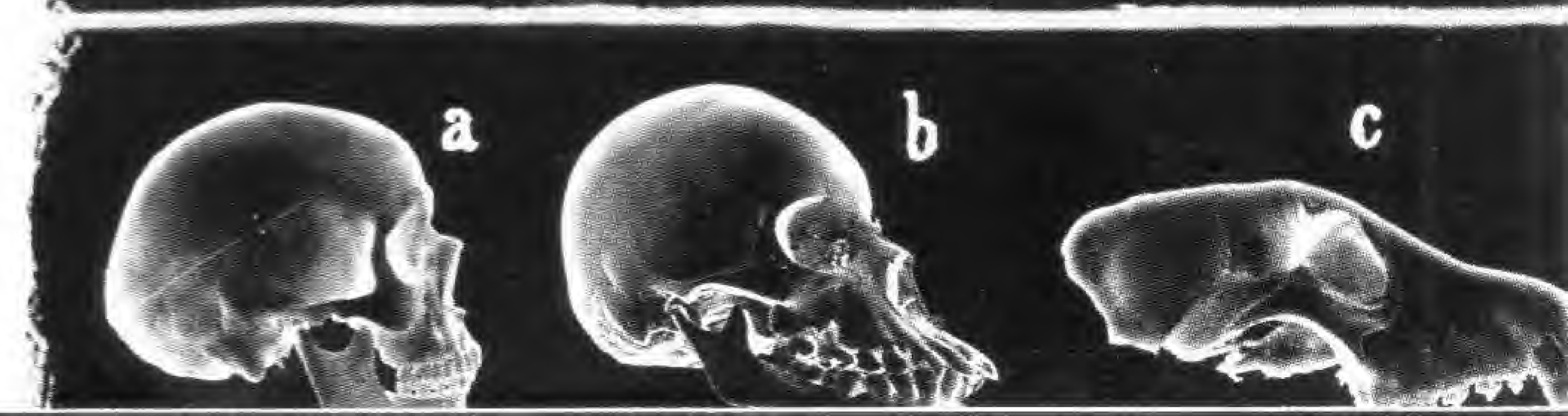
Pięć form

Wilkołaki potrafią przyjąć kilka form pośrednich oprócz ludzkiej i wilczej formy z legend. Dalu, forma niemal ludzka, jest potężniejszą i bardziej dziką formą, zachowującą ludzką zręczność, wzbogaconą jednak o zwierzęcą siłę. Analogiczna do Dalu jest forma Urshul, pierwotna niemalże wilcza postać wilkołaka, zbudowana podobnie do wilka, znacznie jednak od niego większa i silniejsza. Oprócz nich jest jeszcze pogrążona w niesławie Gauru, forma pół człowieka, pół wilka — trzymetrowe połączenie człowieka i wilka, przesycone instynktem zabójcy i niszczyciela.

Mity i fakty

Prawdziwe legendy o wilkołakach to dość trudny temat. Często są wewnętrznie sprzeczne, zaś wiele opowieści o ludziach zdolnych do przemiany w zwierzęta jest tak naprawdę historiami o wiedźmach, a nie zmiennokształtnych potworach. Co więcej, niektóre powszechnie znane elementy wilkołaczego folkloru to niedawne dodatki (srebrne kule są pomysłem zaczerpniętym głównie z Hollywood). Które więc z tych legend mówią prawdę, gdy w grę wchodzą Uratha, które zaś są nieporozumieniem?

Wilkołaki zarażają się likantropią, gdy zostaną ugryzione przez innego wilkołaka. Mit. Wilkołaki rodzą się ze swą mocą, choć wiele z nich początkowo uważa się za ludzi. Młody wilkołak może zostać ugryziony przez innego przed swoją Pierwszą Przemianą, samo ugryzienie jednak nie nadaje mu jego właściwości. To raczej rodzaj inicjacji, pierwszy krok na drodze do poznania prawdy o sobie.





Wilkołaki ulegają przemianie nocą lub w noce pełni Księżyca. Częściowo prawda, częściowo mit. Wilkołaki powiązane są z Księżycem, a każda z jego faz wpływa na instynkty wilkołaków przechodzących Pierwszą Przemianę pod ich patronatem. Te z wilkołaków, które przejdą ją pod Księżycem w pełni, zwykle wykazują więcej skłonności do przemocy, a ich wypady częstokroć zbiegają się z patronującą im fazą Księżyca. Wilkołak zdolny jest jednak do przemiany niezależnie od aktualnej fazy Księżyca.

Wilkołaki można zabić tylko srebrem. Mit, mający jednak oparcie w faktach. Wilkołaki mogą zginąć po odniesieniu rozległych obrażeń niemal dowolnego rodzaju. Jednakże tempo, w jakim leczą owe obrażenia, jest tak duże, że potrzeba naprawdę sporego wysiłku, by zabić wilkołaka. Niemniej jednak srebro zadaje im palące rany, których nie są w stanie uleczyć tak szybko, toteż srebrna kula zabije wilkołaka łatwiej niż ołowiana.

Wilkołaki reagują alergicznie na tojad. Zwykle mit. Tojad może wpływać na wilkołaki, wyłącznie jednak jeśli zostanie nadana mu jakiegoś rodzaju nadnaturalna moc. Bez tego jest zwyczajną rośliną.

Wilkołaki to wiedźmy i czarownicy, przebierający się w wilcze skóry, by móc zmieniać postać. Kolejny mit. Wilkołaki rodzą się tym, kim są – nie uzyskują swego statusu poprzez magiczny rytuał.

Wilkołaki po zmianie postaci tracą zdolność rozumowania. W znaczącej części mit. W większości form wilkołak zachowuje pełnię swej inteligencji, choć w każdej z nich dysponuje również instynktami drapieżnika. Jedynym wyjątkiem jest przerażająca postać Gauru. Wilkołak, który ją przyjmie, nie traci swej inteligencji. Mimo to racjonalna część jego osobowości zostaje przytłoczona przez żądzę zniszczenia. Wykonywanie innych czynności, poza atakowaniem i zabijaniem, wymaga wielkich nakładów siły woli od wilkołaka w formie Gauru.

Wilkołaka w ludzkiej postaci poznać można po zrośniętych brwiach oraz wskazującym i środkowym palcu tej samej długości. Mit. Ludzka postać jest dla wilkołaka o wiele lepszym kamuflażem.

Wilkołaki są potworami egzystującymi samotnie. Częściowo mit. Wilkołaki są zwierzętami żyjącymi w watahach, jak wilki. Niemniej jednak nie pasują do społeczeństwa ludzi i często wybierają towarzystwo innych wilkołaków.

Jeśli łapa wilkołaka w wilczej postaci zostanie odcięta, zmieni się w ludzką dłoń. Prawda. Jeśli dłoń wilkołaka lub jakakolwiek inna kończyna, zostanie odcięta, stanie się ludzką częścią ciała. W ten sam sposób wilkołak po śmierci przyjmuje ludzką postać. Zasada ta odnosi się także do przelanej przez wilkołaka krwi – uniemożliwia wykorzystanie testów DNA do udowodnienia faktu istnienia wilkołaków. Wilkołak w postaci bojowej może przelewać krew litrami, wciąż jednak – po zbadaniu – okaże się ona zwyczajną ludzką krwią.

Temat i nastrój

Każda z opowieści będzie różniła się od pozostałych, czerpiąc z innych tematów przewodnich i tworząc odmienny nastrój. Część cech będzie jednak wspólnych. Opowieści o wilkołakach z pewnością mają wiele takich zbieżności.

Temat

Głównym tematem **Wilkołaka** jest bycie łowcą i zwierzyną. Wilkołaki nie są istotami żyjącymi pasywnie. Instynkt zmusza je do wyruszania na łowy. Wataha wilkołaków wyszukuje wszystkie potencjalne zagrożenia dla swego terytorium, przejmuje inicjatywę i wybija swe ofiary. W przeciwnym wypadku sama stałaby się ofiarą silniejszego łowcy.

Nie należy jednak zakładać, jakoby wszystkie wilkołaki były łowcami. Temat łowów może również przedstawiać Odrzuconych jako zwierzynę. W obliczu wrogich wilkołaków oraz innych, jeszcze dziwniejszych istot

zamieszkujących Świat Mroku, wilkołaki mogą stać się celem łowów na ich własnym terenie, albo – co gorsza – dowiedzieć się, że to ich rodziny i ukochani są celem.

Nastrój

Jak na grę o istotach będących zarówno ludźmi, jak i wilkami przystoi, nastrój **Wilkołaka** jest dwoistej natury. Z jednej strony, wilkołaki to istoty dzikiej przemocy, a nastrojem furii – dławionej, ale i w pełni nieokiełznanej – z pewnością przesycona będzie cała opowieść. Z drugiej strony jednak, świat **Wilkołaka** to świat mrocznych tajemnic i napięcia, rzeczy mających niewiele wspólnego ze „światem natury". Warstwa duchowa nadaje nastrojowi poczucie znacznie subtelniejszego zagrożenia. Wprowadza wrażenie bezmiaru i okrucieństwa wszechświata, którego umysł ludzki nigdy nie będzie w stanie objąć.

Jak korzystać z tego podręcznika

Niniejsze **Wprowadzenie** pozwala na zapoznanie się pokrótce z tym, czego można spodziewać się po wilkołakach z **Wilkołaka: Odrzuconych** i całej rozgrywce.

Rozdział pierwszy opisuje świat takim, jakim widzą go Uratha. Nakreśla rysy ich społeczności i legend, a także istot, które polują na Uratha, oraz tych, które są ich ofiarami.

Rozdział drugi skupia się na procesie tworzenia postaci i nabywanych dla niej cechach, od przewag zyskiwanych dzięki księżycowemu patronatowi i wybranemu plemieniu, po dziwne moce, jakie wilkołaki pozyskują z Krainy Cieni.

Elementy mechaniki, charakterystyczne dla grania wilkołakami, stanowią treść **Rozdziału trzeciego**. Rozwiązania mechaniczne w nim zawarte przedstawiają zdolności dostępne wszystkim wilkołakom oraz wyzwania wspólnie im stawiane – od umiejętności zmiany kształtów i przyspieszoną regenerację, po moralne nakazy Harmonii oraz straszliwe zagrożenia niesione przez Szał Śmierci.

Narracja jest głównym wątkiem **Rozdziału czwartego**. Można się z niego dowiedzieć, jak uczynić ze swej gry w Wilkołaka prawdziwie porywający spektakl. Znajdują się w nim również opisy antagonistów mogących polować na watahę lub stać się jej ofiarami.

Dodatek pierwszy opisuje świat duchów, kreśląc rysy animistycznej strony **Wilkołaka**. Ta część pokazuje, co się dzieje, gdy wilkołaki wkraczają w ostępy tego świata, i przedstawia zasady tworzenia duchów.

Na koniec, **Dodatek drugi**, który omawia przykładową scenerię Gór Skalistych w stanie Kolorado, rejonu dźwigającego się po wojnie. Wataha znajdzie tam wiele okazji do wyznaczenia swojego terytorium i rozsławienia swych imion.

Źródła i inspiracje

Mit wilkołactwa interpretowano na wiele rozmaitych sposobów. Zbyt często jednak powieści i filmy o wilkołakach zwracają się ku taniej sensacji lub sprowadzają wilkołaki do roli kolejnego potwora, w dodatku często z żałosnym skutkiem. Wymienione poniżej tytuły są najbardziej znanymi przykładami dzieł skupiających się na wilkołakach na tyle, by móc stanowić inspirację dla graczy. W Pozostałych wymienione są dzieła, w których czasami wilkołaki nawet nie występują, ale których pewne aspekty są związane z tematem i przeto godne rozważenia ze względów dramaturgicznych lub merytorycznych.

Fikcja

Murcheston: The Wolf's Tale autorstwa Davida Hollanda. Opowieść o wilkołakach w świecie wiktoriańskim. Prawdziwym smaczkiem książki jest pamiętnik prowadzony przez wilkołaka. Postać ta przyjmuje z radością swą przemianę i rozwodzi się szeroko nad wrażliwością swych nowych zmysłów – te dwie rzeczy nieczęsto pojawiają się przy narracji z punktu widzenia wilkołaka.

Moon Dance autorstwa S. P. Somtowa. Książka kreśląca obraz konfliktu pomiędzy wilkołakami przybyłymi z Europy a tymi zamieszkującymi Nowy Świat wraz z rdzennymi plemionami Indian. Rzecz dzieje się w latach 80. XIX wieku, autor nie ma zahamowań – to bardzo krwawa, a jednocześnie bardzo porywająca opowieść.

Pozostałe

King Rat autorstwa Chiny Mieville, *The Wolf* L. Davida Mecha.

Filmy

Amerykański Wilkołak w Londynie, w reżyserii Johna Landisa. Częstokroć przytaczany jako przykład pierwszego dobrego filmu o wilkołakach od czasu *Wilkołaka (1941)*. Główny bohater dysponuje zdolnością widzenia zmarłych – to unikalny motyw dla całego podgatunku. Sekwencje przemian oddane są z wyjątkową szczegółowością. Sequel tego filmu rozgrywający się w Paryżu ucierpiał na wprowadzeniu efektów specjalnych, nim technika była gotowa na ukazanie nam wilkołaków.

Skowyt w reżyserii Joego Dantego. Ukazał się w tym samym roku co *Amerykański wilkołak w Londynie*. Mniej w nim czarnego humoru, skłania się bardziej ku prawdziwemu horrorowi. Pierwowzór jest porządnym filmem o wilkołakach, dalsze części nie są jednak warte oglądania.

Zdjęcia Ginger w reżyserii Johna Fawcetta. Dobrze pomyślany film dokumentujący dorastanie nastolatki połączone z jej przemianą w wilkołaka. Film nie jest tak przyjemny, jak mógłby sugerować jego oryginalny tytuł. To doskonały obraz tego, jak może wyglądać życie wilkołaka tuż przed Pierwszą Przemianą.

Dog Soldiers w reżyserii Neila Marshalla. Opisywany nie jako „film o wilkołakach z żołnierzami", lecz „film o żołnierzach z wilkołakami". Wciąż jednak jest to świetny przedstawiciel gatunku, nawet jeśli wilkołaki prezentują się nieco niskobudżetowo. Są za to dobrym przykładem tego, o ile zgrana wataha groźniejsza jest od pojedynczego wilkołaka. Sami żołnierze prezentują poziom pracy zespołowej, jakiego wilkołaki mogłyby im tylko pozazdrościć.

Wilkołak w reżyserii George'a Waggnera. Nigdy nie zaszkodzi oprzeć się na klasyce. To od czasu tego filmu wilkołaki zaczęto nierozerwalnie łączyć ze srebrem.

Wilk w reżyserii Mike'a Nicholsa. Godny polecenia z uwagi na rozpatrywane tam wilcze instynkty decydujące o sposobach radzenia sobie z ludzkimi sprawami. Kolejne interesujące spojrzenie na życie przed Przemianą.

Pozostałe

Braterstwo Wilków, Predator, Wilkołaki, Księżniczka Mononoke, The Blair Witch Project, Wolf's Rain, Duch i mrok

Inne inspiracje

Inspirację dla rozgrywki znaleźć można niemal wszędzie. Muzyka klasyczna, jak *Mars, The Bringer of War* Holsta albo *Noc na Łysej Górze* Musorgskiego, może spełnić swoje zadanie, tak samo jak wiele piosenek heavy metalowych. Idąc dalej tym

tropem, malarstwo Goi może być sugestywną reprezentacją brutalności starć, a dziennikarskie zdjęcia z terenów ogarniętych wojną poddadzą ciekawe pomysły na przedstawienie krajobrazu świata duchów. Przydadzą się także co dziwniejsze miejskie legendy, a także książki o voodoo i mitach animistycznych. Wystarczy mieć oczy i uszy szeroko otwarte, wypatrując wszystkiego, co może się kojarzyć z cieniami Świata Mroku oraz nieokiełznaną furią wilkołaków – nigdy nie wiadomo, kiedy spłynie na nas wena.

Leksykon

Terminy powszechne

amulet – przedmiot nasycony Esencją z locus.

Azlu – Pajęczy Rój – zbiorcza istota złożona z cząstek duchów zamieszkujących pajęcze ciała.

Bariera – na wpół przenikalna granica pomiędzy światami ducha i materii. Znana przed Rozdarciem jako Graniczne Ziemie.

Beshilu [be-szi-lu] – Szczurzy Rój – zbiorcza istota złożona z cząstek duchów zamieszkujących szczurze ciała.

błogosławiona wataha – Wataha składająca się z pięciu członków, każdy odmiennego patronatu.

Cahalith – patronat gawędziarza, wieszcza i mędrca.

Cahalunim [ka-ha-lu-nim] – Chór Dzieci Luny powiązanych z brzemiennym Księżycem, duchów patronujących Cahalithom. Także: Brzemienny Chór.

Celestina – najwyższa ranga, najpotężniejszy rodzaj ducha; duchy ciał niebieskich lub podobnie przytłaczające istoty.

człowiek wilczej krwi – ludzcy kuzyni Uratha, w których żyłach płynie krew wilkołaków. Ludzie wilczej krwi wykazują się ograniczoną odpornością na Delirium.

Dalu – podobna ludzkiej, ale już zezwierzęcona postać wilkołaka.

Dar – duchowe błogosławieństwo nałożone na wilkołaka, pozwalające mu naśladować moc danego ducha.

Delirium – nadnaturalne szaleństwo ogarniające ludzi widzących wilkołaki.

duchowe ostępy – świat duchów jako taki, dokładniej te jego tereny, których nie objęły we władanie watahy wilkołaków (tak więc większa jego część).

Dzieci Luny – pomniejsze duchy Księżyca, sługi Luny.

Elodoth [e-lo-dof, e-lo-dot] – patronat sędziego, arbitra w sporach pomiędzy Uratha oraz pomiędzy światami materii i duchów.

Elunim – Chór Dzieci Luny powiązanych z półksiężycem, patronów Elodothów. Także: Dwoisty Chór.

Esencja – energia świata duchów będąca ich ciałem, źródło siły wilkołaków.

fetysz – przedmiot, któremu poprzez zamknięcie w nim ducha nadano właściwości nadnaturalne.

Gauru – pół ludzka, pół wilcza forma bojowa wilkołaków, obarczona brzemieniem Szału.

Hishu [hi-szu] – ludzka postać wilkołaka.

Hisil – całość świata duchów, dosłownie „cień świata" lub „świat cieni".

idigam – wygnaniec, rodzaj ducha wypędzonego w minionej erze z ostępów świata duchów.

Inkarna – duch wielkiej rangi i mocy.

Irraka – patronat zwiadowcy i skrytego łowcy.

Irralunim – Chór Dzieci Luny powiązanych z Księżycem w nowiu, patronów Irraka. Także: Bezksiężycowy lub Skryty Chór.

Ithaeur [i-te-ur] – patronat badacza wiedzy tajemnej, którego zadaniem jest uzyskanie władzy nad duchami.

Ithalunim [i-ta-lu-nim] – Chór Dzieci Luny powiązanych z księżycowym sierpem. Także: Chór Wyroczni.

klaive – broń Uratha będąca jednocześnie fetyszem.

Kościane Cienie – plemię mędrców poszukujących wiedzy o świecie duchów, który się ich wyrzekł.

Królestwo Cieni – świat ducha, duchowe odbicie świata fizycznego. Także: po prostu „Cień".

Krwawe Szpony – plemię zagorzałych, okrytych sławą wojowników z pełną siłą uderzających przeciw zagrożeniom przenikającym do świata materialnego.

locus, loci [lo-kus, lo-ci] *ndm; l. poj. i l. mn.* – przedmiot w świecie materialnym, wokół którego Bariera jest słabsza, źródło Esencji.

loża – wyspecjalizowana frakcja na ogół stanowiąca część plemienia, oddająca cześć duchowi związanemu z wybranym aspektem filozofii plemienia.

Lud – wilkołacze określenie własnego rodzaju.

Luna *bez l. mn.* – duch Księżyca, legendarna rodzicielka wilkołaków.

Łowcy w Mroku – plemię tropicieli, którzy dbają o nietknięte uświęcone miejsca, osłaniając je swą pierwotną magią i furią.

Nękany – każdy, kto w jakimkolwiek stopniu został opętany przez ducha. Nękaniem nazywa się także sam stan opętania.

Nieskalane Plemiona – trzy plemiona, które odrzuciły koncept pokuty, wrogowie Plemion Księżyca, zwani także Nieskalanymi.

Odrzuceni – Wilkołaki – termin, którym Nieskalane Plemiona określają wyłącznie Plemiona Księżyca. Odnosi się do legendarnego upadku Pangei i stanu niełaski, w którą wówczas wilkołaki popadły.

Ojciec Wilk – legendarny przodek rasy wilkołaków.

Owładnięci – osoby lub zwierzęta, które zostały całkowicie opętane przez ducha (sam taki stan również nazywa się Owładnięciem). Proces ten przemienia ciało ofiary w coś nadnaturalnego, często obdarzonego niesamowitymi mocami.

Pangea – czas raju przed Upadkiem.

patronat – księżycowy „znak zodiaku", którym wilkołak zostaje naznaczony w chwili Pierwszej Przemiany. Także: konkretna rola w społeczności Uratha.

Pierworodni – najpotężniejsze z wilczych totemów plemion Uratha.

Pierwsza Mowa – starożytny język świata duchów, trwający w praktycznie niezmienionej formie od zarania dziejów.

plemię – luźna organizacja wilkołaków zrzeszonych przez wspólną sprawę lub więź ze wspólnym totemem plemiennym.

Plemiona Księżyca – pięć plemion oddających hołd Lunie i starających się zadośćuczynić za grzechy swych przodków.

Przysięga Księżyca – uświęcony kodeks wytycznych. Wilkołaki przysięgają przed Luną, że będą przestrzegać tych praw.

pyłek – najmniejszy z duchów, ma rozmiar i moc porównywalne z owadzimi.

Rahu – patronat wojownika wznoszącego skowyt ku Księżycowi w pełni.

Ralunim – Chór Dzieci Luny powiązanych z Księżycem w pełni, patronów Rahu. Także: Chór Furii.

Rój – potworne połączenie zwierzęcia i ducha, rosnące w siłę wraz z wchłanianiem coraz większej ilości podobnych sobie. Zob. Azlu i Beshilu.

Strzęp – duch średniej rangi i mocy.

Szał – stan morderczej furii, ogarniający wilkołaka w formie Gauru. Czasami termin wykorzystywany do poetyckiego określenia formy Gauru, na przykład „obosieczne ostrze Szału".

Szał Śmierci – berserkerski szał ogarniający wilkołaka.

Szpon – duch niskiej rangi i niewielkiej mocy.

totem – duch, który został przymuszony lub przekonany do wspierania watahy wilkołaków.

tur – teren neutralny, gdzie może dojść do swobodnego spotkania watah.

Upadek – mityczny akt ojcobójstwa, poprzez który Uratha przejęli rolę ich ojca jako strażnicy Granicznych Ziem. Zaowocował on powstaniem Bariery pomiędzy światem materii i ducha. Znany również jako Rozdarcie oraz Wielka Zdrada.

Upiorne Szczenię – owoc spółkowania dwojga wilkołaków.

Uratha [u-ra-ta, u-ra-fa] – wilkołaki.

Urhan – wilcza postać.

Urshul [ur-szul] – ogromna i dzika postać wilkołaka przypominająca wilka.

Widmowy Wilk – jeden z Odrzuconych, który nie wypowiedział słów Przysięgi Księżyca ani nie został przyjęty do żadnego z plemion.

Władający Żelazem – plemię przebiegłych wilków w ludzkiej skórze, które utrzymuje ścisłe relacje z ludzką stroną swej natury.

Władcy Burz – plemię nieugiętych przywódców stada, którzy stawiają czoła słabości i dyshonorom plamiącym ich dusze.

Zi'ir – Wilkołaki, które uległy tak dużej degeneracji, że przemieniły się w bezmyślne i amoralne potwory. Nazywane też Strzaskanymi Duszami.

zlisić się – znaleźć się w „ucieczkowej" fazie Szału Śmierci.

Zwodzeni – osoby lub zwierzęta, które zostały częściowo opętane przez ducha. Sam stan częściowego opętania nazywa się również Zwodzeniem. Ofiara zachowuje znaczną część wolnej woli, może jednak być zwodzona przez subtelne podszepty ducha..

Pierwsza mowa

afhal – czarnoksiężnik

alath [a-laf, a-lat] – usłużny duch (forma męska)

Alathru [a-laf-ru, a-lat-ru] – Dar lub Dary

Amahan Iduth – Luna, „Matka-Księżyc"

Anshega [an-sze-ga] – Nieskalane Plemiona

Asah Gadar – Ogar Zguby

Azlu – Pajęcze Roje

Beshilu [be-szi-lu] – Szczurze Roje

duguthim [du-gu-fim, du-gu-tim] – Owładnięty (poprzez opętanie lub wchłonięcie)

dulesh'na [du-lesz'na] – amulet

far'huf – Przejście, wkroczenie do świata duchów

Farsil Luhal – Władający Żelazem

gifala – ostępy świata duchów

gishar – Rana, skalane miejsce w świecie duchów

gurihal – świat materialny, fizyczny

Hirfathra Hissu [hir-fat-ra his-su] – Kościane Cienie

Hisil – Królestwo Cieni, świat duchów

hithim [hi-fim, hi-tim] – wrogi duch

hithim luzak – uciekinier ze świata duchów

Hithimu [hi-fi-mu, hi-ti-mu] – Nękani

hithisu [hi-fi-su, hi-ti-su] – Zwodzeni

Idigathim [i-di-ga-fim, i-di-ga-tim] – Delirium

Iminir – Władcy Burz

ithagihi – Patronat, księżycowy znak zodiaku

Izidakh [i-zi-dak] – Żarliwi

Kuruth [ku-ruf, ku-rut] – Szał Śmierci

lama – usłużny duch (forma żeńska)

lil – duch danego miejsca

Lushar Iduthag – Plemiona Księżyca

magath [ma-gaf, ma-gat] – duch będący hybrydą, nieposiadający własnego chóru

Meninna – Łowcy w Mroku

muth luzuk – wampir, dosł. „złodziej krwi"

nahdar [na-dar] – locus

Ninna Farakh [nin-na fa-rak] – Królowie Drapieżców

nuzusul – wilkołak przed Pierwszą Przemianą

shartha – Rój, cząstkowa istota ducha wcielonego

shurilam [szu-ri-lam] – nietykalne lub niematerialne. Nie zmanifestowany duch lub stan przebywania w Zmierzchu

Susuru Hafarrakum – Wielka Zdrada, Upadek, Rozdarcie.

Suthar Anzuth – Krwawe Szpony

Thihirtha Numea – Widmowe Wilki

Tzuumfin [tzum-fin] – Białe Pazury

ulal – Esencja

umma – wiedźma lub czarnoksiężnik

ungin – spotkanie, zbór na neutralnym terenie

unihar – Upiorne Szczenię

uragarum – człowiek wilczej krwi

uralath – totem, zwłaszcza duch służący jako totem wilkołakom

Urdaga – Odrzuceni, plemiona Odrzuconych

Uremehir – Pierwsza Mowa

Urfarah – Ojciec Wilk

Zathu [za-fu, za-tu] – Bariera

zur – ofiara dla duchów



Rozdział I

Świat Odrzuconych

Do diabła, siedzi na dachu. Te cholerstwa uwielbiają się wspinać. Co ma sens — daje im to przewagę, której nie ma w tym środowisku Lud. Wszystkie te odnóża, sieci i niespodzianki czyhające w miejscach, gdzie najmniej się ich spodziewasz.

Cuchnie jak diabli, Bóg jeden wie, co tam wyczyniała. W żadnym ludzkim języku nie istnieje słowo, które mogłoby opisać ten zapach. Kaggath. Najbliższym określeniem jest „ciepłe i mokre", ale to nie są zapachy znane zwykłym ludziom.

Nieważne, to nieistotne. Tak czy inaczej, wyprujemy flaki tej kurewskiej Azlu.

Łapiemy się więc na przynętę, idziemy na dach. A tam —

— nic. Zupełnie nic. Ryknęła, splunęła na nas i rzuciła się przez krawędź, po słupie i w dół.

Wataha wpada w szał. Dziwka drażni się z nami, wiemy to. Wszyscy wydają z siebie skowyt i przyjmują postać Gauru. Rzucamy się z dachu, drąc się, warcząc, gotowi spuścić pajęczycy potężne lanie.

I wpadamy prosto w ich sieci. Tuzin Azlu, czekających na nas, przebierających odnóżami.

Są głodne.

Wilkołak nie jest ani człowiekiem, ani wilkiem,
jest szatańską istotą charakteryzującą się najgorszymi cechami obydwu gatunków.
— Dr. Yogami, Wilkołak z Londynu

Stać się wilkołakiem, przejść Pierwszą Przemianę to wkroczyć do mroczniejszego, znacznie groźniejszego świata. Wilkołaki dorastają z poczuciem tego, że... jest z nimi coś nie tak. Ich instynkty ostrzegają przed zagrożeniem czyhającym w ukryciu. Dopiero gdy odkryją, kim i czym są, będą w stanie zacząć odkrywać prawdę o świecie księżycowych cieni, instynktach oraz Szale, które zawsze im towarzyszyły.

Oto ten świat. Oto świat Uratha.

Cienie historii, historia Cienia

Co stwarza wilkołaka? Czemu błogosławieństwa zwierzęcej mocy oraz klątwa Szału przenoszone są dziedzicznie, a nie są zakaźne, jak sugerowałyby to filmy? Jakim cudem stworzenia takie mogą w ogóle istnieć? Odpowiedzi mogą znajdować się w zamierzchłej przeszłości, u zarania dziejów. Wszystko, czym wilkołak jest – źródło jego siły i chyżości, klątwa srebra i krwawa zmaza czyniąca go Odrzuconym – to wszystko wiąże się z legendą Ojca Wilka.

Wedle słów tej legendy wilkołaki były Niegdyś obrońcami świata. Wiernie służyły Ojcu Wilkowi, potężnemu duchowi polującemu w licznych światach i wymierzającemu kary tym, którzy łamali dawne prawa. Wtedy to pierwsi Uratha, protoplaści całej rasy, popełnili niewybaczalną zbrodnię. Inni władcy świata duchów wyrzekli się ich na zawsze – odrzucili.

Wilkołaki utraciły prawie połowę swego dziedzictwa. Niemal wszystkie pakty zawarte między nimi i ich kuzynami ze świata duchów zostały zerwane. Odtąd kroczą pomiędzy ludźmi, niczym wilki między owcami, ukrywając się w skórach mężczyzn i kobiet, nie mając dostępu do łowisk swego ojca.

Wciąż jednak polują.

Legenda Pangei

Ta opowieść jest prawdą.

Wszystko, czym jesteśmy, i wszystko, czym kiedykolwiek byliśmy, miało swój początek w Pangei. Wiecie doskonale, czym była. Słyszeliście opowieści o Edenie – ludzie tylko tyle byli w stanie zapamiętać z tamtych czasów. Okruchy wspomnień tkwią wciąż w waszych snach, czasami zdarza się wam pochwycić woń zdrowej rośliny albo coś w zapachu ofiary i nieomal sobie przypominacie. Najtrudniej zapomina się właśnie zapachy. Nie jesteście w stanie przypomnieć sobie ich jednak w pełni, prawda? Nikt nie jest w stanie, jedynie nasi najstarsi przodkowie przemierzali ziemie Ogrodu.

I to właśnie im przyszło go zniszczyć.

Spróbuj przypomnieć sobie ten zapach, woń świata tętniącego życiem, przepełnionego możliwościami. Duchy swobodnie wkraczały do królestwa ciał, a zwierzęta oraz ludzie – do chłodnego cienia świata. Pangea nie była połączeniem kontynentów, o którym mówią geologowie, lecz pierwotną postacią naszego świata. Ludzie i duchy porozumiewali się wspólną Pierwszą Mową. Nie umiemy sobie przypomnieć, czy Pangea była miejscem, epoką, czy też jednym i drugim. Jedyne, co jesteśmy w stanie przywołać na pamięć, to jej utracona chwała.

Gdy Pangea była w stadium pełnego rozkwitu, jej piękno ujęło serce samego Księżyca. Świat rozciągający się pod nią oczarował Amahan Iduth – Matkę Lunę. Przybrała ona postać cielesnej kobiety i zstąpiła na ziemię. Przemierzała dżungle i pływała w morzach. Była najpiękniejszą istotą na ziemi, niezliczeni zabiegali o jej względy. Najpotężniejszym i najdzielniejszym z nich był Urfarah... Znacie to imię, prawda? To był Ojciec Wilk.

Pangea była cudowna, nie była jednak krainą pokoju i łagodności, lecz światem łowcy. Lew wciąż polował na jagnię, duch czerpał z materii, czego tylko było mu potrzeba. Śmierć była nieodłączną częścią tego raju myśliwego, a największym z łowców był Ojciec Wilk. Był wojownikiem Królestwa Cieni i błotnistego świata powietrza i ziemi. Przemierzał granicę świata materii, utrzymując wszystko na swoim miejscu. Duchy wyprawiały się do świata cielesnego, nie na długo jednak i nie zapędzały się zbyt daleko. Urfarah rzucał się w pogoń za każdym duchem, który nadużył gościny. Gdy było to konieczne, jego kły i pazury spychały ludzi i zwierzęta zapuszczających się zbyt daleko w Cień z powrotem, ku względnemu bezpieczeństwu cielesnego świata. W jego sercu gorzała nadnaturalna siła i pełnia przekonań, prawy Szał czyniący go niepowstrzymanym. Był pierwszym pośród nas wszystkich i potężniejszym od każdego.

Ojciec Wilk pokochał Lunę już wtedy, gdy obserwował jej drogę po nieboskłonie. Tym większą radością napełnił go jej widok – kroczącej pograniczem między światami ducha i ciała. Jego uczucia nie były nieodwzajemnione. Luna obdarzała Ojca swą miłością, uważając go za dzielnego i mądrego, silnego i przystojnego. Poznali się i dała mu dzieci dwoistej natury, ciała i ducha – pierwsze wilkołaki. Pomimo swego ludzkiego ciała Luna urodziła dziewięcioro szczeniąt, co miało być znakiem ich przyszłego losu.

To Lunie nasi przodkowie zawdzięczają umiejętność zmiany kształtów, podobną jej przemianom w trakcie miesiąca. Ojcu Wilkowi zaś zmysły, siłę i chyżość przekraczające te, które dano wilkom zrodzonym z ciała. Od obojga rodziców odziedziczyli pewną miarę duchowej mocy, jako że Matka Luna była Królową Cienia, a Ojciec Wilk był Panem Granicznych Ziem.

Po porodzie Luna wróciła na nieboskłon, a Ojciec Wilk wychowywał Pierwszą Watahę. Nauczył pierwszych Uratha życia ludzi i wilków, ducha i ciała. Pokazał im ścieżki wiodące z Królestwa Cieni, poprzez lasy, góry, pustynie do świata cielesnego, poprowadził ich szlakami wiodącymi do plemiennych domostw ludzi.

Ojciec Wilk przyuczył Pierwszą Watahę, by mogła wspierać go w obowiązkach strażnika Granicznych Ziem. Pierwsi Uratha zajęli się nimi i pomogli zaprowadzić porządek w światach ducha i błota. Byli pasterzami ludzi, zwierząt i duchów. Trzebili każde stado, plemię i watahę, które rozrastały się ponad miarę lub stawały zbyt niebezpieczne. Odgrywali rolę pierwszych pośród drapieżników.

Oczywiście pewnym duchom i ludzkim plemionom nie w smak było takie traktowanie. Niektórzy przeciwstawiali się siłą i dzięki liczebności, magii lub potędze nie oddawali łatwo pola. Ojciec Wilk wraz ze swoją watahą przegnał najgorszych z nich w dalekie rubieże duchowych ostępów – zarówno potężne duchy, ich pomniejsze sługi, jak i plemiona ludzi, które oddawały cześć mrocznym mocom i popełniały odrażające zbrodnie. Inni, a między nimi Król Plag i Wiedźma Tkaczka, stawiali czoła Ojcu, gdy tylko byli w stanie i salwowali się ucieczką, gdy widzieli, że nie podołają całej jego watażе.

Byliśmy władcami tego świata. Ogromna siła i zdolność zmiany kształtów pozwoliły nam podporządkować sobie każdego człowieka i każde zwierzę. Niewiele drapieżników mogło się nam przeciwstawić, żadna ofiara nie była w stanie nam umknąć. Nawet najsilniejsze mamuty i najstraszliwsze drapieżniki tamtego czasu nie mogły się równać z watahą wilkołaków. To były straszne czasy dla ludzi, lecz dla nas – czas chwały, złota era upstrzona jaskrawą krwią naszej zwierzyny.

Jak każda złota era, musiała kiedyś się skończyć.

Upadek Ojca Wilka

Widzicie, wszystko zaczęło się od Ojca. Zanim pojawiliśmy się na świecie, nim ludzie urośli w siłę, gdy większość duchów była młoda i słaba, trzeba było jedynie Ojca Wilka, by utrzymać porządek na granicy światów. Duchy nie mogły nadużywać gościnności świata materii ani też zbytnio urosnąć w siłę. Moc Ojca została nieco umniejszona poprzez pojawienie się jego potomstwa. Wciąż jednak był silny i szybki. Jednak do czasu.

Musiało minąć niezliczenie wiele lat, by wraz z ich upływem Ojciec Wilk zaczął tracić swą siłę i szybkość. Jego kły nie były już tak ostre, a i jego umysł nie ogarniał już wszystkiego. Coraz więcej duchów umykało jego uwadze; budowały one przerażające królestwa pośród ludzi i nabrzmiewały mocą. Gdy już dopadał tych samozwańczych bogów cierpienia i braku umiaru, dużo więcej czasu zajmowało mu rozprawienie się z nimi. Niektórym nawet udawało się uciec – były osłabione przez starcie, ale wolne. Stopniowo Pangea stawała się rajem dla duchów i ludzi akceptujących ich władanie, czyśćcem zaś dla wszystkich pozostałych. Nasi przodkowie widzieli tę przemianę. Zaczynały ich nękać wątpliwości.

Co się bowiem dzieje, gdy wilcza wataha zawodzi podczas polowań, bo jej przewodnik jest zbyt słaby, zbyt wolny, zbyt ślepy, by ją prowadzić? Albo cała wataha wymiera, albo przewodnik stada musi zostać zastąpiony. Podobnie było i w tym przypadku, tyle że stawką były losy całego świata. To, co nastąpiło potem, było straszliwym zdarzeniem, które było konieczne, choć nie powinno było takim się stać.

Upadek

Każdy duch ograniczany jest przez swe tabu, tj. rządzące jego naturą prawa, których nie może złamać. Duchowi bólu nie wolno uleczyć żywej istoty, duchowi rekina nie wolno zaznać spoczynku. Ojciec Wilk był jednym z najpotężniejszych duchów na świecie, jednak nawet on miał swoje tabu. Jego poczucie powinności było tak silne, że nie był w stanie odejść, nie znalazłszy godnego zastępcy. Siłą jego tabu było to, że jeśli ci, którzy byliby w stanie zająć jego miejsce, zechcieli powstać przeciw niemu, nie miał prawa się bronić.

Oczywiście najlepszymi kandydatami do zajęcia miejsca Ojca Wilka były jego własne dzieci.

Legendy głoszą, że Ojciec często używał siły swych pazurów i kłów przeciw własnym dzieciom w codziennych zmaganiach o dominację. Niemniej jednak, jeśli jego własna wataha zechciałaby zadać mu śmiertelny cios, jego natura czyniła go bezbronnym. Nie mógł czynnie bronić się przed taką zdradą, a jego gruba skóra i potężne mięśnie nie byłyby większą przeszkodą niż wiatr i słota. Jedynym więc sposobem na to, by obalić Ojca Wilka, było zadać cios z intencją zabicia.

I zamordowaliśmy go.

Swym ostatnim oddechem Ojciec wydał skowyt tak potężny, że zatrząsł posadami obu światów. Ludzie padali na ziemię, skamląc pod ciężarem głosu, który przepełniał ich serca grozą. Duchy skrywały się w swych leżach, przerażone, że coś było w stanie zabić nieubłaganego wilczego ducha. Mówi się, że wilkołak, który zadał decydujący cios, sam został natychmiast zabity przez moc i emocjonalny ciężar skowytu. Usłyszawszy śmiertelny skowyt swego umiłowanego kochanka, zdradzona Luna zapłakała ze zgrozą. Przeklęła wszystkie dzieci, które kiedykolwiek wydała ze swego łona. Klątwa ta nigdy nie została w pełni zdjęta.

Opowieść głosi, że zadrżała sama dusza planety. Gdy mieszkańcy Królestwa Cieni i śmiertelni umykali w popłochu, oba światy zostały rozdzielone. Ziemia zadrżała i rozpętały się burze. Na północy lód uwolnił się z oków, a wyspy zapadały się pod powierzchnię oceanu. Pangea przestała istnieć. Po Upadku raj myśliwych i łowców na zawsze przeszedł do historii.

Odrzuceni

Dlatego właśnie jesteśmy tym, czym jesteśmy. Dlatego jesteśmy wilkami i ludźmi, dziećmi Królestwa Cieni, Odrzuconymi przez duchy. Od tamtego czasu duchy obawiają się nas, a większość nas nienawidzi. Lękają się i nienawidzą myśli o tym, że teraz istoty z ciała i efemery mają prawo je ograniczać, że kiedyś mieliśmy dość siły, by zniszczyć jedynego ducha, którego wszystkie się lękały. Świadomość tego, iż jesteśmy istotami z krwi i kości, a nie tylko postaciami z filmów, doprowadziłaby ludzi do obłędu.

Zniszczyliśmy to, co mieliśmy najcenniejszego, tylko dlatego, że tak właśnie należało postąpić. Utrzymujemy nienaruszalność granic świata duchów, a one nie są w stanie tego znieść. Dokładamy wszelkich starań, by nie dopuszczać do okaleczania świata duchów przez ludzi, którzy gardziliby nami, gdyby wiedzieli o naszych działaniach. Nasi bracia zwrócili się przeciw nam, nienawidząc za to, że w przeciwieństwie do nich nie zabrakło nam odwagi i miłosierdzia, by zrobić to, co należało. Jedynie kapryśna Matka Luna i nasze wilcze totemy ujmują się za nami, lecz to nie wystarcza. Jesteśmy Ludem, jesteśmy Uratha. Jesteśmy wilkami polującymi w obu światach.

Jesteśmy Odrzuconymi. Niech niebiosa mają w swej opiece tych, którzy zasłużą na nasz gniew.

Nienawiść Nieskalanych

Mówi się, że trzy z wilkołaków Pierwszej Watahy nie zadały ciosu swemu ojcu. Gdy pozostali zwrócili się przeciw *Urfarahowi*, ta trójka odmówiła podjęcia ataku, z tchórzostwa lub uwielbienia dla dekadencji, która panowała wówczas w Pangei. Choć Nieskalani zostali wygnani z Pangei i rozpierzchli się po zmieniającym się świecie, twierdzą, że to nie oni są prawdziwie Odrzuconymi. To nie ich grzech, jak mówią ich pieśni, oni dochowali przecież wierności Ojcu. Gdy rozległ się jego skowyt, Dziki Wilk, wraz ze Wściekłym i Srebrnym Wilkiem, trójka najbardziej zgorzkniałych i nienawistnych dzieci Ojca, zwrócili nań szczególną uwagę. Znienawidzili „bratobójcze plemiona" za krwawy czyn, który zakończył istnienie Pangei, a w samozwańczych Nieskalanych ujrzeli sposób na ukaranie winnych. Te trzy duchy dotarły do Nieskalanych z ofertą przymierza i tak zrodziły się Nieskalane Plemiona — najstraszliwsi i najzagorzalsi wrogowie, jakich kiedykolwiek znali Odrzuceni.

Księżycowe Bestie

Wilkołaki rodzą się jako potwory w ludzkiej skórze, nieświadome swej prawdziwej natury aż do czasu pierwszej przemiany w blasku Księżyca. Kroczą ścieżkami prowadzącymi poprzez oba światy, w żadnym nie są jednak mile widziane. Nazywają ludzi i duchy „rodziną", ani jedni, ani drudzy nie darzą ich jednak miłością. Ludzki rozum zmaga się z instynktami bestii, wiecznie odmieniający swe oblicze Księżyc kieruje pływami ich krwi.

Choć Uratha hołubią mgliste wspomnienia Pangei oraz tragicznej, lecz koniecznej śmierci Ojca Wilka, te czasy dawno przeminęły. Dziś wilkołaki polują w dziczy pokrytej asfaltem, cegłami i szkłem tak często, jak w głębi starych lasów; siła ich pazurów przeciwstawiana jest prochowi i stali. Są drapieżnikami godnymi nowożytnych czasów.

Serce wilka

Nawet jeśli wilkołak wierzy, że mimo wszystko tak naprawdę jest wciąż człowiekiem, jego własne serce będzie przeczyło temu kłamstwu. Gdy zgłodnieje, łaknie mięsa – im świeższe, im bardziej krwawe, tym lepiej. Samotny, tęskni za towarzystwem, umacniającą obecnością watahy, przynoszącą ukojenie, jakiego nie da mu samotność. Może nadal żyć w monogamii, lecz jego apetyt seksualny rośnie. Staje się również wyjątkowo drapieżny, gdy chodzi o jego partnera. Wilcze instynkty barwią jego świadome działania, a w snach pojawiają się łowy i Księżyc.

Zmysły ukazują nieznane mu dotąd aspekty świata. Dusi się w swym w ludzkim ciele, czuje się nim spętany. Jego wzrok jest tak samo silny jak zawsze, pozostałe zmysły jednak ulegają osłabieniu. Jedynie gdy zmieni kształt, cieszyć się może pełnią dostępnego sobie zakresu zmysłów. Wydaje się to nic nieznaczącą sprawą, lecz zawsze tak się czuje. Jest wciąż świadom tego, że nie zauważa rzeczy, które w innym wypadku byłby w stanie usłyszeć lub wywęszyć. Po jakimś czasie odsuwa się od noszenia ludzkiej skóry. Lepiej czuje się bowiem w postaci Dalu – przerażającej dla tych, którzy chcieli jedynie powrócić do swego dawnego ludzkiego życia.

Emocje odczuwane przez wilkołaki są nieporównywalnie silniejsze od tych, jakie znają ludzie. Ich radość jest dużo bardziej upojna, ich smutki bardziej przytłaczające. Nic jednak nie gra w duszy wilkołaka równie silnie jak gniew. Nawet w dzieciństwie wilkołaki mają krótki zapłon. Gdy dorastają, gniew w ich duszach rozkwita w potężną siłę. Gdyby pozwolić mu narastać, dławiłby wilkołaka, aż ten ugiąłby się i załamał pod jego ciężarem. Gniew ten wymaga ujścia, a dla wilkołaka takim ujściem jest przyjęcie postaci Gauru, uosobienia Szału. Na poły ludzka, na poły potworna Gauru jest bezpośrednim przekaźnikiem gniewu wilkołaka, który formę tę przybiera wyłącznie po to, by dać upust swej wściekłości.

Niemniej jednak forma bojowa może przejąć kontrolę nad wilkołakiem – spowije wtedy jego zmysły w czerwoną mgłę zwaną Szałem Śmierci. Opętany nim wilkołak zwraca się przeciw wszystkiemu, co go otacza – w berserkerskim szale może zamordować nawet rodzinę i członków watahy. Nie pozostaje w nim nic z człowieka i wilka – jest tylko potwór.

Niezależnie od tego, jak trudne byłoby opanowywanie instynktów drapieżcy, wilkołaki muszą starać się to robić. Ten, kto często poddaje się swemu gniewowi, kto poluje, gdy nie jest głodny, lub spożywa ciało ludzi i wilków, ten staje się coraz to bardziej zezwierzęcony, aż wreszcie nie będzie już w nim niczego prócz prymitywnego potwora o szczątkowej inteligencji człowieka. Jednak wilkołak nie może również przetrwać, jeśli wyprze się swej prawdziwej natury. Powstrzymywanie się od przemian w blasku księżyca i biegania w skórze wilka może do tego stopnia zakłócić poczucie tożsamości Uratha, że ten popadnie w obłęd. Wilkołak nie może poddać się instynktom drapieżnika, nie może jednak również się ich wyrzec. Jedynie kroczenie po cienkiej linii pomiędzy człowiekiem i bestią jest w stanie zapewnić mu odrobinę spokoju. Poczucie takie jest ulotne, bardzo kruche w świetle księżyca. Jest jednak głównym powodem, dla którego Lud nadal walczy.

Wojna krwi

Odrzuceni żyją w stanie ciągłego oblężenia – przede wszystkim ze strony własnego gatunku. Niezależnie od tego, czy pozostałe elementy legendy o Ojcu są wymysłem, czy też faktem, Nieskalane Plemiona są jednak aż nadto prawdziwe. Poprzez tysiąclecia osaczały Odrzuconych, raz po raz atakując z ukrycia i mordując tych, których były w stanie pojmać. Gdy nie mogą uderzyć bezpośrednio w Odrzuconych, nie mają skrupułów przed zwróceniem się przeciw ich rodzinom. Okazji do bezpośrednich ataków mają jednak aż nadto.

W widoczny sposób przeważają liczebnie nad Plemionami Księżyca – z pewnością ich przewaga liczebna wystarcza, by co i raz rzucać się do kolejnych opętańczych ataków.

Dwa światy

Niektóre zagrożenia pochodzą spoza samego świata materii. Echo materialnego Świata Mroku istnieje tuż pod powierzchnią widzialnego świata, za taflami luster, na skraju krętych dróg prowadzących donikąd. Ten efemeralny świat, *Hisil*, powiązany był ze światem cielesnym od zarania dziejów. Oba światy od zawsze wpływały na siebie nawzajem.

Wilkołaki świadome są istnienia tego świata – jest on częścią ich dziedzictwa – świadomość ta jest jednak dla nich zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Wiedząc o świecie duchów i istotach, które zeń uciekają, czują się zobligowane do interwencji, wiedza ta nie jest dla nich darem. Swoboda przekraczania Bariery – muru wyrastającego na granicy światów ciała i ducha – jest zdolnością wywołującą zawiść i rozgoryczenie duchów, nie zaś ich uznanie. Wilkołak wprowadzony w arkana wiedzy o Królestwie Cieni wie wystarczająco dużo, by popaść w kłopoty związane z mieszkańcami Cienia.

Niemniej jednak tak jak wyjątkowo nierozsądne są dla wilkołaka próby ignorowania swej zwierzęcej strony, tak samo złym pomysłem jest unikanie swego duchowego dziedzictwa i związanej z nim odpowiedzialności. Odrzuceni zostaliby już dawno zaszczuci i wybici do nogi, gdyby nie nadnaturalne błogosławieństwa Luny oraz pakty, które zawarli ze swymi wilczymi totemami. Świat duchów kryje w sobie ogrom mocy dla tych, którzy są w stanie wydrzeć ją jego mieszkańcom — potężne Dary, złożone rytuały, a nawet potencjalnych sprzymierzeńców. Poprzez dokonanie zmian w jednym ze światów wataha jest w stanie wywołać podobne zmiany w jego odbiciu. Wybicie gnieżdżących się w Cieniu duchów zarazy może uzdrowić jego materialne odbicie, a wyburzenie opuszczonego domu należącego do seryjnego mordercy może rozpędzić duchy lęku i śmierci, które zbierały się wokół niego po drugiej stronie Bariery.

By zajmować, rozszerzać i uzdrawiać swe terytorium, wilkołaki muszą mieć baczenie na oba światy. Dzięki zajmowaniu loci – miejsc, gdzie energia duchowa przesącza się ze świata duchów – mogą czerpać ją i napędzać nią swe nadnaturalne moce. Tylko w ten sposób wilkołaki mają szansę stawić czoła niezliczonym wrogom, cielesnym i niematerialnym, którzy chcieliby je zabić.

Łowy

Polowanie jest istotą życia wilkołaka. Niewiele drapieżników ze świata materialnego może choćby równać się z Uratha, a jeszcze mniej jest równie groźnych, co wataha wilkołaków. Uratha to istoty o ostrych zmysłach bestii, nieludzkiej sile i instynktach maszyny do zabijania. Wilkołak nie jest w stanie czekać bezczynnie, aż na jego drodze pojawi się zagrożenie – czuje konieczność wyruszenia na łowy. Potrzebuje również odpowiedniego wyzwania – to stawia naprzeciw siebie Odrzuconych i Nieskalanych.

Odrzuceni zazwyczaj powstrzymują się od polowań na ludzi. By zaspokajać swe nienaturalne i niebezpieczne pragnienia, wolą polować na przekradające się do świata materii duchy. Choć dobicie targu z duchem nie jest niczym nadzwyczajnym, większość intruzów staje się ofiarami wilkołaków. Niektórzy z Odrzuconych strzegą granic świata materii z poczucia obowiązku lub umiłowania dla swych ludzkich rodzin, którym tacy intruzi zagrażają. Inni nie przejmują się zbytnio ludźmi – polują na duchy tylko wtedy, gdy zgłodnieją lub gdy zostanie naruszone ich terytorium. Polują również na potomków pradawnych wrogów Ojca Wilka, znanych jako Roje – potworne istoty, krzyżówki szkodników i duchów, tym silniejsze, im liczniejsza jest ich grupa. Wilkołaki okazjonalnie polują także na ludzi, zwłaszcza jeśli ci stanowią zagrożenie dla ich terytorium.

Zdarza się również i tak, że same stają się zwierzyną łowną – ścigani przez rozgoryczone duchy gardzące władaniem skundlonych, na wpół cielesnych wilków nad światem ducha i ich własnym rodzajem. Stronę duchów brali zawsze Nieskalani, bezlitośnie tępiąc Odrzuconych. Populacje Rojów eksplodują w zakątkach terytorium watahy, usiłując zgładzić każdego Uratha, jakiego tylko są w stanie odnaleźć. Inni nadnaturalni mieszkańcy Świata Mroku wyprawiają się na łowy ze srebrną amunicją, czasami powodowani wyłącznie okrucieństwem.

Taki jest wybór łowcy. Wataha wilkołaków musi bronić swego terytorium przed wtargnięciami z zewnątrz oraz ze świata duchów. Nie może jednak biernie czekać na pierwszy ruch wroga. Jeśli zauważy jego ruchy poza granicami swych terenów, musi zdecydować, czy opłaca się przenieść walkę na teren wroga, rozprawiając się z nim, zanim ten urośnie w siłę na tyle, by być zagrożeniem dla watahy.

Decyzja zazwyczaj zapada szybko. Uratha są najdoskonalszymi z drapieżników kroczących w blasku księżyca – a drapieżniki polują.

Pierwsza Przemiana

To właśnie ona czyni cię wilkołakiem. Zanim nadejdzie, wilkołak nie zdaje sobie sprawy z tego, kim w istocie jest. Może zaobserwować u siebie częste napady potwornej wściekłości, a jego życie może być dziwniejsze i bardziej skomplikowane niż u przeciętnej osoby, wciąż jednak postrzega siebie jako człowieka. Jednak, gdy Księżyc wisi wysoko na niebie i rozpoczyna się Pierwsza Przemiana, zdaje sobie nagle sprawę ze swej omyłki.

Czas poprzedzający Pierwszą Przemianę napawa przerażeniem. Wokół młodego wilkołaka mają miejsce dziwne, nie dające się wyjaśnić zdarzenia. Gdy leży nocą w łóżku, słyszy szepty w języku, którego nie może rozpoznać, lecz który nieomal potrafi zrozumieć. Wiewiórki i króliki dosłownie uciekają od niego z piskiem, a obce psy podchodzą do niego na ulicy, ignorując polecenia swych właścicieli. Czas i przestrzeń zakrzywiają się. Idzie pięć minut i przemierza pięć mil lub nagle znajduje się w miejscach z koszmarów rodem, niekończących się korytarzach lub płonących budynkach bez wyjścia. W biały *dzień*. Bez *jakiegokolwiek* powodu.

A potem pojawiają się *inni*. Wilkołak zauważa obserwującą go obcą osobę albo budzi się w środku nocy, gdy na jej trawniku czeka ogromny pies. Aż wreszcie nadchodzi czas – zostaje zaatakowany. Coś, co może być psem, wilkiem lub szalonym człowiekiem o spiłowanych zębach, napada go w nocy – być może nawet w zaciszu jego własnego domu –



i wgryza się głęboko w jego ciało. Rana nie ulega zakażeniu, co więcej, zabliźnia się dużo szybciej, niż powinna.

W ciągu zaledwie kilku dni jego życie rozpada się na kawałki. Świat wokół skręca się i drży, aż wreszcie instynkt wilkołaka przejmuje kontrolę. Jedyną drogą ucieczki od wściekle wirującego świata jest do niego się upodobnić.

Gdy nadchodzi moment Pierwszej Przemiany, ciało wilkołaka przekształca się w sposób niekontrolowany, przeskakując pomiędzy wszystkimi pięcioma formami. Zachodzi wówczas częściowa przemiana, jego twarz i skóra mogą pozostać ludzkie, ale wykształcają się jej ogromne, krwawe nozdrza, albo też jego nogi mogą zamienić się w słabe wilcze łapy, podczas gdy masa ciała się nie zmienia. Wielu wydaje się, że konają lub popadają w obłęd. Nie mogą się bardziej mylić.

A nad głową – Księżyc. Jakakolwiek była jego rodzona matka, wilkołak nie pojmuje pełni matczynej miłości do momentu, w którym szlochając odpoczywa w objęciach Luny, wyczerpany dopiero co zakończoną Pierwszą Przemianą. Od tej chwili jego dusza jest naznaczona. Aktualna faza Księżyca wpływa na samą Przemianę, podobnie jak na dalsze życie wilkołaka. Ten, którego Przemiana miała miejsce pod brzemiennym Księżycem, może doświadczyć napływu przerażających, odrealnionych wizji, o których musi koniecznie opowiadać. Księżyc w pełni zaś niemal zawsze wpędza wilkołaka w morderczy szał, jeśli Przemiana ma miejsce w jego świetle. Niezależnie od faz Księżyca Pierwsza Przemiana przejmuje kontrolę nad wilkołakiem i kieruje jego instynktownymi działaniami, aż ten padnie z wyczerpania.

Gdy się przebudzi, jest bardziej świadom swego poczucia tożsamości. Ma jednak wrażenie, że nieco się ono zmieniło. Z czasem Przemiany stają się bardziej naturalne, aczkolwiek nadal będą wymagały ćwiczeń. Wilkołak naznaczony jest również więzią ze swą fazą Księżyca — więź ta nazywana jest Patronatem. Minie trochę czasu, nim w pełni zrozumie jej znaczenie. Został wprowadzony ścieżką krwi i księżycowego blasku na wspólny szlak Uratha, którym będzie kroczył przez całe życie.

Czemu to się dzieje?

Dlaczego? Co takiego w Pierwszej Przemianie tak silnie wypacza czy wręcz niszczy życie wilkołaka, nawet nim ta jeszcze nadejdzie?

Nadchodząca Pierwsza Przemiana jest źródłem subtelnych zawirowań. Niczym drobne fale na ciemnej tafli jeziora, siły ścierające się w sercu wilkołaka wysyłają poprzez jego otoczenie impulsy nadnaturalnie wzmocnionych emocji. Kłębiąca się tuż pod powierzchnią furia wypacza świat duchów wokół Uratha, czasem nawet osłabiając mur pomiędzy ciałem a Cieniem.

Inne wilkołaki również są w stanie to zauważyć. Większość jest w stanie bez trudu zidentyfikować symptomy, a odnalezienie ich źródła jest czasem aż nazbyt łatwe. W tym momencie młody wilkołak jest jak napięta struna, która może pęknąć w każdej chwili. Być może jest dzieckiem ludzkiego rodzica, który ma w sobie odrobinę wilczej krwi. Czasami dziedzictwo to może

być całkiem silne – z takiej rodziny rodzi się więcej wilkołaków. Rodzina, której członkowie są prawdziwie wilczej krwi, jest zasobem, którego wilkołaki będą bardzo pilnie strzegły.

Nie trzeba całej watahy, by schwytać nieprzemienionego Uratha. Zazwyczaj jeden lub dwóch jej członków powinno sobie z tym zadaniem poradzić. Jeden z nich może przyjąć potworną formę i zaczekać na reakcję. W większości przypadków tak blisko Przemiany wilkołak nie znajduje się już pod wpływem Delirium – wypaczającej umysły nadnaturalnej grozy, którą ludzie odczuwają na widok wilkołaka. Jeśli jednak ma choć odrobinę zdrowego rozsądku, wciąż będzie przerażony. Ucieka więc, starając się umknąć napastnikom, kluczy i robi uniki. Wszystko jednak, czego polujące nań wilkołaki potrzebują, to jedno ugryzienie i posmak krwi. Potem mogą pozostawić przerażonego „człowieka" nadchodzącej Przemianie. Na wiele sposobów ta pierwsza pogoń jest swoistym rytuałem przejścia do innego, większego świata.

Duchy krążą wokół budzącego się do nowego życia wilkołaka, co i rusz pojawiając się na jego drodze. Ci, którzy z nim przestają, nie są w stanie zignorować tego, co się dzieje. Jest o krok od ukrytego świata, a bliskość ta przyciąga duchy. Niektóre z nich ujawniają się wskutek wycia i zawodzenia. Wyczuwają rychłe nadejście jednego ze swych odwiecznych rywali i czasami mogą zdecydować się na przeciwdziałanie.

Co gorsza, świat duchów zbliża się także do przyjaciół i bliskich wilkołaka. *Hisil* jest miejscem i rzeczą bez skrupułów i wątpliwości. Nie tylko wilkołakowi przyjdzie natykać się na dziwne plamy krwi w miejscach, gdzie polował kot, lub przeciskać się przez drzwi prowadzące z salonu na park po drugiej stronie ulicy. Takie rzeczy będą się przytrafiać także jego rodzinie i sąsiadom, a nawet osobie poznanej na randce i przyprowadzonej do domu na noc. Świat duchów jest miejscem, gdzie symbolika i poezja przeważają nad geografią, toteż możliwe, że osoby ważne dla życia wilkołaka znajdą się bliżej Hisil, niż mogłyby sobie tego życzyć, nawet jeśli przebywają o tysiąc kilometrów od nowo Przemienianego. Jeśli tak się stanie, nie będą miały pojęcia co się wokół nich dzieje. Przy odrobinie szczęścia uznają, że oszalały. Ci niefartowni zaś…



Bezdomne Wilki

Może się zdarzyć, że w pobliżu nie będzie lokalnej watahy lub że nie znajdzie ona na czas nowego wilkołaka. Uratha tak naprawdę nie mają pojęcia, ile wilkołaków na całym świecie przechodzi Pierwszą Przemianę w ciągu danego miesiąca, a tym bardziej roku. Zagubionych czeka jedna z trzech wersji wydarzeń.

Niektórzy zostaną w końcu odnalezieni, najpewniej podczas jednego ze swych napadów szału. Wilkołaki są instynktownie ukierunkowane na destrukcję, a nowo Przemienieni nie mają pojęcia o tym, że zagrażają swemu otoczeniu. Okoliczne duchy gniewu lub przemocy mogą dołączyć do rozróby, popychając wilkołaka ku rzeczom, które łatwo się łamią lub zaczynają krwawić. Jeśli do zamieszkujących okolicę Uratha dotrą pogłoski o nowo przybyłym, najprawdopodobniej będą mogli bez trudu podążyć jego śladem – w razie potrzeby mogą zaryzykować nawet podróż przez Cień, by móc dokładniej przyjrzeć się nadnaturalnemu poruszeniu.

Również Nieskalane Plemiona rekrutują w swoje szeregi nieodnalezione wilkołaki. Czasami dochodzi do wyścigu między Odrzuconymi a Nieskalanymi, którego celem jest pierwszeństwo w dotarciu do nowo Przemienionego wilkołaka. Niektórzy z Nieskalanych potrafią być nader przekonujący, a czasem celom po prostu odpowiada ich przesłanie. Są również takie ugrupowania wilkołaków, poza Nieskalanymi Plemionami, których celów większość Uratha nie jest w stanie sobie nawet wyobrazić.

Koniec końców, część nieodnalezionych ginie, nim ktokolwiek zdąży do nich dotrzeć. Mogą oni bowiem rozpocząć serię morderstw, która zmusi lokalne władze do rozprawienia się z nimi. Niektórym zdarza się rozgniewać potężne duchy, wiedźmy lub wampiry. Inne po prostu rzucą się z wysokiego klifu za jakąś ułudą. Śmierć nie jest najpowszechniejszym losem, zdarza się jednak na tyle często, by stać się zasmucająco istotnym czynnikiem w statystyce.



Inicjacja plemienna

Wybór plemienia jest decyzją, która może zaważyć na reszcie życia wilkołaka. Podejmowana jest zazwyczaj tuż po Przemianie. Gdy wilkołak zostanie uspokojony i usłyszy co nieco o tym, kim jest, otrzymuje propozycję dołączenia do plemienia. Żaden wilkołak nie jest *zmuszony* do wyboru plemienia. Choć inni Uratha mogą nakłaniać go, by wstąpił do konkretnego plemienia, nikt nie jest w stanie go do tego przymusić. Wybór przystąpienia do inicjacji w jednym z pięciu Plemion Księżyca należy wyłącznie do danego wilkołaka i nikogo innego. Przysięga Księżyca – nakładająca obowiązek postępowania zgodnie z zasadami Odrzuconych – jest oferowana, a nie narzucana.

Plemię podobne jest dalszej rodzinie. Oznacza potencjalnych sprzymierzeńców związanych ze sobą przysięgami i wspólną sprawą. Daje oparcie w dość luźnej organizacji prowadzącej wilkołaka konkretną ścieżką. Co więcej, plemię ukierunkowuje zagubionego i zdezorientowanego zmiennokształtnego na konkretny cel, narzuca zasady, dzięki którym może on okiełznać to, czym jest. Nawet jeśli znajdzie się po przeciwnej stronie barykady niż jego współplemieńcy, obustronnie uznawane prawa dają podstawy do rokowań pokojowych.

Pięć plemion polujących w imieniu Luny na odwieczne ofiary Uratha to:

• *Krwawe Szpony* — zagorzali, brutalni wojownicy, używający pełni swej siły przeciw zagrożeniom, które przenikają do świata materialnego. Wyznają filozofię gloryfikującą chwalebne uczynki i doskonalenie siebie jako idealną broń wymierzoną przeciw wrogom Ludu.

• *Kościane Cienie* — przeglądając najmroczniejsze zakątki, starają się zrozumieć świat duchów, który ich odrzucił. Do nich należy kręta ścieżka ku mądrości. Nauczają o konieczności zrozumienia natury licznych zagrożeń, jakimi emanuje *Hisil*.

• *Łowcy w Mroku* — tropiciele ci, przy użyciu pierwotnej magii, z furią bronią uświęconej ziemi. Kładą nacisk na czystość instynktów, siłę dawnych tradycji i wagę dzikich miejsc.

• *Władający Żelazem* — wilki w ludzkim przebraniu, utrzymujące kontakt ze swą człowieczą naturą. Kierują się filozofią adaptacji, nauczając, że wilkołak musi być wystarczająco przebiegły, by wytrwać zarówno w mieście, jak i w dziczy.

• *Władcy Burz* — Nieustraszeni i groźni przywódcy stada, usilnie starający się oczyścić swe dusze ze skaz słabości. Nauczają ścieżki wytrwałości i niezłomnego honoru, biorąc na siebie ciężar przewodzenia i dawania dobrego przykładu.

Jak wspomniano wcześniej, wilkołak może uznać, że nie jest mu pisane dołączenie do jakiegokolwiek plemienia. Staje się wtedy jednym z *Widmowych Wilków* – Uratha, którego losem nie przejmie się nikt poza członkami jego watahy. Plemiona Księżyca nie darzą Widmowych Wilków pogardą ani nienawiścią. Odczuwają wobec nich jedynie współczucie i żal.

Więzi watahy

Plemię zapewnia wilkołakowi możliwość trenowania, sprzymierzeńców oraz wsparcie na długiej drodze ku odkupieniu. Naucza o dziedzictwie przeszłości i o tym, co na wilkołaka będzie czyhać jutro. Niemniej jednak nie ma silniejszej więzi niż ta, która łączy członków watahy. Uratha mają te same instynkty społeczne co ludzie i wilki, toteż konieczność życia w osamotnieniu jest dla nich karą. Gdy wilkołak zostanie wcielony do jednego z plemion lub gdy odrzuci tę możliwość, musi znaleźć albo założyć watahę. O ile plemię traktować można jako złożoną siatkę wzajemnego wsparcia, o tyle wataha to bracia, którzy stają z wilkołakiem ramię w ramię, gdy wokół słychać zew Nieskalanych, gdy pękają ściany pomiędzy światami.

Wilkołak może zostać zaadoptowany do istniejącej już watahy doświadczonych Uratha. Najczęściej dzieje się tak w przypadku watahy młodych, niedawno przemienionych wilkołaków, którzy nie zatracili jeszcze otwartości na nowo przybyłych. Wataha taka nie wykształciła zapewne jeszcze silnej tożsamości. Możliwe również, że liczy na szansę powiększenia swego terytorium. Przyda się jej wtedy każda para kłów i pazurów. Każda wataha straci w końcu jednego z członków – niebezpieczny jest żywot wilkołaka. Wataha, która poniosła straty, musi odbudować swą liczebność. A najprostszą metodą jest Wcielenie nowo Przemienionych.

Niedawno Przemienione wilkołaki, odnalezione przez różne watahy w różnych miejscach, ale mniej więcej w tym samym momencie, mogą się połączyć w samodzielną watahę. Taki zbieg okoliczności nie zdarza się zbyt często, aczkolwiek uznawany jest za dobry znak.

Nowo Przemienieni, którzy podczas swego wprowadzenia do grona Uratha dołączają do ukonstytuowanej już watahy, muszą poznać jej zwyczaje i zakres jej terytorium. Wataha daje swym nowym członkom posmak lokalnej polityki Ludu, uczy o sąsiadach i wrogach, którym nowy członek będzie musiał stawić czoła. Nowo przybyły będzie omegą watahy do czasu pojawienia się kolejnych wilkołaków. Jeśli do watahy dołączy jednocześnie dwóch Uratha, będą oni ze sobą konkurować o nieco wyższą pozycję w stadzie.

Po tym wstępnym okresie nowy członek watahy przedstawiany jest jej totemowi, o ile wataha go posiada. Zazwyczaj ma to miejsce w trakcie całonocnego rytuału, którego elementami mogą być post, ekstatyczny taniec, rytualna walka albo inne metody otwarcia zmysłów na świat duchów. Prezentacja to zwykle ostatni krok prowadzący do oficjalnego dołączenia do watahy, ponieważ nie ma gwarancji, że duch zaakceptuje kandydata. Jeśli tego nie zrobi, wilkołak musi poszukać sobie innej watahy, z bardziej przychylnym totemem.

Jeśli grupa niedawno Przemienionych wilkołaków utworzy samodzielną watahę, staną oni przed zupełnie innymi problemami. Najpierw muszą zebrać przynajmniej trójkę wilkołaków chętnych do założenia watahy. Bez spełnienia tego warunku w oczach Ludu nie będą watahą. Potem przychodzi czas, by zapolować na ducha, którego uda im się nakłonić do bycia ich totemem i sprzymierzeńcem. Następnie zaś muszą wynegocjować warunki, na których będą składać mu hołd, oraz przyjąć tabu nałożone na nich przez ducha w zamian za jego posługę. Dopiero wtedy wataha może zająć się wyznaczeniem przywódcy stada oraz określeniem jego terytorium.

Powyższe wymagania często okazują się dla członków watahy wyjątkowo ciężką próbą, która zmusza ich do polegania na sobie nawzajem i ukazuje im, jakiego rodzaju duch przysłuży się im najbardziej. Rzadko kiedy wataha wie zawczasu, jaki totem jest dla niej najodpowiedniejszy, dlatego poszukiwania totemu są dla watahy lekcją o niej samej i jej silnych stronach. Ujrzawszy ducha, którego udało się zwabić, wataha zobaczy w nim odbicie swej własnej natury. Stado, które ukończyło swe pustynne poszukiwania, wykazując się mądrością, poczuciem honoru i zabójczą skutecznością w walce, może zdać sobie sprawę, że przez ten czas przypominało grzechotnika, wobec czego stosowny może być układ z niedawno pokonanym duchem żmii rogatej.

Po ukonstytuowaniu się watahy wilkołaki wyruszają, by zająć swe upatrzone terytorium, wytyczyć jego granice i przygotować się na kolejne, znacznie większe życiowe wyzwania.

Więzi Ludu

Społeczność wilkołaków działa najsprawniej na poziomie pojedynczej watahy, rozciąga się jednak na cały znany nam świat. Na świecie żyje niecałe pół miliona wilkołaków, a mniej niż połowa z nich należy do Plemion Księżyca. Jakie więzi łączą wilkołaki tak mocno, że amerykańscy i syberyjscy Uratha napotykają mniej barier kulturowych niż dwójka ludzi podobnego pochodzenia?

Podstawowym czynnikiem jest Pierwsza Mowa, wspólna dla wszystkich wilkołaków. Choć jest starsza od cywilizacji sumeryjskich, nie mówi nią żaden człowiek. Jako język duchów uniknęła tysięcy lat ewolucji. Drugim czynnikiem jest wspólna historia i mitologia. Choć mity mogą znacznie się różnić, w zależności od miejsca, w którym są przywoływane, najczęściej zawierają wspólne elementy rajskich czasów – Pangei – oraz występku przeciw przodkom – zazwyczaj śmierci Ojca Wilka.

Ponadto istnieją jeszcze dwa rodzaje więzi, które pomagają Odrzuconym znaleźć zrozumienie u pobratymców – więzi Księżyca i więzi duszy.

Więzi Księżyca: Patronat

Niniejsza opowieść jest w pełni prawdziwa.

Gdy nasi przodkowie zabili Ojca Wilka, by silniejszy łowca mógł zająć jego miejsce, poróżnili się niemal od razu. Każdy z potężnych wodzów i przewodników stada stawał w szranki o prawo do dziedziczenia pełni sił i przywilejów Ojca. Krew rosiła ziemię, narastały konflikty, a Matka łkała, widząc taki obrót spraw.

Nikt nie wie, jak długo utrzymywał się taki stan rzeczy. Niezależnie od tego, ile czasu nasi przodkowie walczyli ze sobą miast z wrogami, którym mieli stawiać czoła, trwało to zbyt długo. Być może walczylibyśmy ze sobą po dziś dzień, a świat nurzałby się w jeszcze większym cierpieniu, gdyby nie zstąpienie Dzieci Luny.

Nie wiemy, czemu Matka Luna postanowiła interweniować. Nie jesteśmy w stanie zgłębić jej umysłu i zamiarów. Niektórzy uważają, że kierowała nią dobroć bolejącej, lecz wciąż kochającej matki. Inni twierdzą, iż jej działanie motywowane było własnymi korzyściami. Według tych ostatnich bowiem najbardziej nadawaliśmy się na tych, którzy mieli mieć oko na świat, i to był najlepszy sposób, by zaprząc nas do tego zadania. Jeszcze inni uważają, iż Matka kierowała się jakiegoś rodzaju własnym tabu – że zstępowała na ziemię wyłącznie, gdy zezwalała jej na to jakaś utajona konfiguracja na nieboskłonie, oraz że zdecydowała się udzielić nam patronatów dopiero po fakcie. Niektórzy zaś mówią, że nie było żadnej interwencji – że Dzieci Luny nie zaofiarowały błogosławieństw, lecz zostały po prostu zmuszone do posłuszeństwa. Nikt nigdy nie będzie miał pewności co do prawdziwej wersji wydarzeń, lecz taka właśnie jest natura naszej płochej, wiecznie zmiennej Matki.

Z polecenia Luny jej Dzieci z pięciu chórów zstąpiły na ziemię. Oznajmiły nam, że choć pełna moc Ojca Wilka była zbyt wielka, by można ją było zawrzeć w jednej istocie ograniczonej ciałem, to każde z nas odziedziczy równą jej miarę. Przywołały pamięć pięciu ról Ojca Wilka – wojownika, wizjonera, sędziego, mędrca i tropiciela – oraz czarów, którymi posługiwał się, przybierając każdą z nich. Z tych strzępków wspomnień pięć chórów księżycowych duchów nauczyło każdego Uratha przyjmować jedną z ról Ojca Wilka. Luna była świadkiem Pierwszych Przemian każdego Uratha w tym pokoleniu, przez to mogła wejrzeć w naturę danego wilkołaka i dowiedzieć się, jaka rola dla każdego z nich była najodpowiedniejsza.

Od tego momentu każdy z nas – poza heretykami, którzy mianowali się „nieskalanymi" – przechodzi Pierwszą Przemianę pod bacznym okiem Luny. Pierwsza Przemiana jest nie tylko chwilą przerażających zmian, lecz także przebłyskiem zjednoczenia z chórem księżycowych duchów związanym z widoczną na niebie fazą Księżyca. Ci o duszach wojowników i zabójców osiągają apogeum swego potencjału w świetle pełni Księżyca, podczas gdy ci o wytrwałości wystarczającej do stawienia czoła upiornym wyzwaniom świata duchów, dochodzą do siebie, gdy widoczny jest jedynie sierp Księżyca.

Dzięki tym wydarzeniom Lud dysponuje narzędziami niezbędnymi do przekraczania Bariery, tak jak Ojciec przemierzał Graniczne Ziemie, oraz zachętą do wykonywania jego obowiązków. Interwencja i błogosławieństwo Luny dały nadzieję na to, iż Uratha nie zostali na zawsze Odrzuceni.

Każdy wilkołak z Plemion Księżyca posiada patronat – przywiązanie do pewnych zadań i ogólnej roli w społeczności. Określane są one przez fazę Księżyca, pod którą wilkołak przeszedł Pierwszą Przemianę. Odrzuceni otrzymali pięć patronatów: wojownika (Rahu, Księżyc w pełni), wizjonera (Cahalith, brzemienny Księżyc), sędziego (Elodoth, półksiężyc), mędrca (Ithaeur, księżycowy sierp), oraz tropiciela (Irraka, nów księżycowy). Odrzuciwszy objęcia Luny jako zmazę wstydu i winy, Nieskalane Plemiona wypierają się swych patronatów. Skupiają się wokół aktów zemsty na Odrzuconych noszących znamiona Matki.

Niektórzy sugerują, że patronat, podobnie jak czas narodzin, określany jest przez fazę Księżyca, podczas której wilkołak zostanie poczęty. Nie ma jednak mocnych dowodów na poparcie tej tezy. Patronaty są rolami społecznymi, lecz również ścieżkami ku potędze. Niektóre Dzieci Luny uczą swych Darów jedynie przedstawicieli danych patronatów, toteż doświadczony Rahu ma dostęp do Darów, których nie uświadczy żaden Ithaeur.

Luna jest płocha i zmienna – tak jak w ciągu miesiąca zmieniają się jej nastroje i oblicze. Są zaraźliwe, odciskają się bowiem na duszach wilkołaków w chwili narodzin i Pierwszej Przemiany. Luna jest również Celestiną, duchem potężniejszym niemalże od wszystkich pozostałych, tak więc jej moc dotyka każdego Przemienionego – gdyż Luna ma baczenie na każdy proces Przemiany. Choć jest tak daleko, wpływa swym nastrojem na moment Przemiany, kreśląc tym samym ramy osobowości Uratha.

Na szczęście dla Uratha nastroje Luny są zgodne z jej obliczem. Gdy na niebo wschodzi Księżyc w pełni, Luna – według podań – nosi maskę Niszczycielki – gniewną, groźną i potężną. W tym czasie jej furia sięga zenitu i dotyka każdego Uratha przechodzącego Przemianę pod księżycem wojowników. Nie tylko wyznacza patronat, lecz także wpływa na samą formę Przemiany. Gdy na niebie widnieje pół Księżyca, Luna zawieszona jest w stanie równowagi – Pierwsza Przemiana może wówczas odwoływać się do przekraczania barier i ograniczeń lub dokonywania wyboru pomiędzy kilkoma korzystnymi opcjami. Pierwsza Przemiana nie jest jednak sformalizowanym rytuałem przejścia – to mimowolna transformacja na zawsze naznaczająca danego wilkołaka.

Rahu: Księżyc w pełni

Rahu jest tym, który wznosi swój głos ku Księżycowi w pełni, odbiciem oblicza Luny w roli wojownika. Rahu przewodzą w czasie wojny, czy będzie to cicha wojna przeciw sąsiednim watahom, czy też otwarty konflikt z wrogami stada. Odzwierciedlają każdy aspekt archetypu wojownika. Są zarówno obłąkanymi berserkami, jak i wyrachowanymi generałami. Pojedynczy wilkołak może przejawiać nawet dwa skontrastowane style. Wojownicy Uratha przekazują sobie rozmaite umiejętności walki: od taktyk wykorzystywanych przez Cezara w Galii, po najnowsze podręczniki taktyczne wykradzione elitarnym siłom wojskowym.

Cahalith: Księżyc brzemienny

Każdy Cahalith przechodzi Pierwszą Przemianę w świetle brzemiennego Księżyca – który dąży do pełni lub się po niej zmniejsza. Cahalith jest gawędziarzem, kimś kto podąża ścież-

kami wytyczonymi przez wizje oraz przechowuje mądrość Ludu. Tak jak jego Księżyc jest brzemienny, tak i Cahalith jest pełen pomysłów, emocji i twórczej energii. Niektórzy z Cahalithów co noc doświadczają przytłaczających wizji sennych, podczas gdy innych proces twórczości artystycznej wprowadza w rodzaj niemal ekstatycznego szaleństwa. Są wizjonerami pośród Odrzuconych – częstokroć zatracają się w snach o odległej przeszłości bądź w pogoni za bladymi przebłyskami przyszłości. Gdy Księżyc narasta ku pełni, Cahalith zwraca swój wzrok ku przyszłym nocom, gdy zaś maleje, odwraca go ku zdarzeniom minionym.

Cahalithowie częstokroć czują ciążący na nich obowiązek wyrażania swych księżycowych snów poprzez muzykę. Co ważniejsze, niemal każdy Cahalith zna wiele epickich opowieści, kreślonych słowem i skowytem, oraz ma dostęp do tuzinów kolejnych dzięki duchom sprzymierzonym z Uratha. Historia jest dla przedstawicieli tego patronatu żywym organizmem. Tak jak zapach może powiedzieć im coś o osobie, która przechodziła daną ścieżką dzień wcześniej, tak dawne opowieści przybliżają im życie i namiętności osób dawno zmarłych.

Elodoth: Półksiężyc

Półksiężyce stanowią odbicie Luny na wpół skrytej. Mówi się, że połowa z nich przechodzi Pierwszą Przemianę za dnia, połowa zaś nocą. Osobowość każdego wilkołaka zmienia się wraz z upływem miesiąca – stają się coraz bardziej nerwowe, gdy Księżyc zbliża się do pełni, i coraz bardziej ponure, gdy zdąża do nowiu. Elodothowie odczuwają te zmiany nastrojów mocniej niż pozostałe patronaty; niektórzy uważają je za swoiste błogosławieństwo ze strony Luny. Wielu Elodothów przyjmuje rolę pomostów między przepaściami większymi niż te, które wypełnia pozostała czwórka patronatów. Spędzają połowę swego nowego życia w każdej z form, eksperymentują z doborem partnerów seksualnych i ich płci lub w inny sposób podejmują się kroczenia przez dwa światy.

Owa wiecznie zmienna perspektywa daje Elodothom unikalny wgląd w role pozostałych patronatów. W rezultacie niemal na wszystkich terytoriach Odrzuconych powierzana jest im rola sędziów i arbitrów. Są również wyśmienitymi dyplomatami w kontaktach ze zmiennym i wrogim światem duchów. Zazwyczaj to Półksiężyce mają największe szanse nakłonienia jakiegoś ducha do podjęcia danego działania lub do zaprzestania pewnej aktywności. Wielu Elodothów uważa, że rozumieją Lunę lepiej od innych Uratha, toteż najczęściej to właśnie im przypada rola sędziów, gdy łamana jest Przysięga Księżyca, uświęcone prawa Matki.

Ithaeur: Księżycowy sierp

Gdy Luna ukazuje się jako sierp Księżyca, skrywa większość swego oblicza. Obnaża jedynie jego skrawek, oko lub zarys podbródka. Wilkołaki wiedzą, że czuwa nad nimi, lecz zajęta jest innymi sprawami lub nie chce, by wiedzieli, że ich obserwuje. Obdarzeni patronatem księżycowego sierpa są okultystami pośród Odrzuconych, tymi którzy poznają tajemnice władzy nad duchami. O ile Elodoth może zawładnąć duchem, odwołując się do jego zawiłego rozumowania, opartego na naturze danego ducha, o tyle Ithaeur spęta go, wykorzystując magię bądź przypisane mu tabu. Ithaeurowie utrzymują zbiory zapisów dotyczących rozmaitych rytuałów — od nieszkodliwych modlitw po rytuały zdolne zatrząść posadami niebios i wybijać ludzi dziesiątkami.

Ithaeur nie jest w stanie uniknąć kontaktu z grozą Królestwa Cieni. Do niego należy zadanie opanowania mroczniejszej strony świata duchów. Każdy wilkołak zdolny jest paktować z Dziećmi Luny lub duchami wilków, jednak to Ithaeur musi stać się władcą duchów zdolnych zarówno zniszczyć Uratha, jak i z nim pertraktować. Żywot Ithaeura jest niebezpieczny, a korzyści nie zawsze dorównują podejmowanemu ryzyku.

Irraka: Księżyc w nowiu

Gdy nie da się dostrzec Luny, na łowy ruszają Irraka. Są zwiadowcami i tropicielami, przebiegłymi łowcami. Najpierw unikają zagrażających im istot, aż w końcu zadają im niespodziewany cios w plecy. Używają swego sprytu również na płaszczyźnie społecznej, wystawiając na próbę oddanie innych Uratha ich watahom, plemionom oraz Przysiędze Księżyca. Irraka zawsze trwają na pograniczu – polują na granicach terytorium watahy, błąkają się pomiędzy społecznościami wilkołaków i ludzi. Niektórzy Irraka funkcjonują jako ambasadorowie pomiędzy Uratha a nielicznymi ludźmi, także tymi o wilczej krwi, których wilkołaki mają za sprzymierzeńców. Częściej jednak zajmują się zwracaniem uwagi ludzi na życie – ich własne oraz społeczności – odciągając ich od spraw, którymi powinni się zajmować Odrzuceni.

Irraka obdarzeni są sprytem i przemyślnością, niczym lisy z dawnych baśni. Ścieżki nowiu prowadzą przez miejsca spowite w ciemnościach, zarazem jednak ukazują skróty. Irraka planujący atak skłonny będzie raczej zasadzić się na wroga niż stawić mu czoła w otwartej bitwie. Talent Nowiu do podstępów przysłużyć się może także szczytniejszym celom – ukazywaniu innym członkom watahy cienistej ścieżki. Podczas gdy Cahalith wspiera morale dzięki emocjom, Irraka pobudza ambicje swoją przebiegłością. Dzięki jego sprytowi wataha może obrać strategię, której wróg nie będzie się spodziewał.

Więzi duszy: Plemię

Ta historia jest prawdą.

Po śmierci Ojca Wilka Lud musiał zająć jego miejsce i obronić świat materii przed zakusami świata duchów. Choć Ojciec tracił siłę i rozwagę potrzebną do wypełniania swojej roli, pierwsze watahy nie dorównywały jego potędze z czasów świetności. Potrzebowaliśmy źródła sił, które byłoby wyłącznie nasze. Musieliśmy również udowodnić, że należy nas szanować, a zarazem lękać się nas.

Nasz ojciec płodził dzieci z duchami samic wilków niemal równie chętnie, jak płodził naszych przodków z Matką Luną. Watahy udały się więc do duchowych dzieci Ojca Wilka. Pierworodni widzieli upadek Ojca i choć nie darzyli sympatią Uratha mających na rękach jego krew, większość z nich była gotowa uznać słuszność naszych celów.

Byli jednak dumnymi Inkarnami. Nie potrafili pokazać słabości na wpół cielesnym wilkom, niezależnie od tego, kim była ich matka. Jeśli mieli objąć nad nami pieczę, musieliśmy o to zawalczyć .

Tak więc podjęliśmy tę walkę, przelaliśmy krew. Wiele dzielnych synów i cór Matki Luny zginęło w tych zmaganiach, pokazaliśmy jednak, na co nas stać. Fenris Niszczyciel został pokonany w walce. Kryjówka nieuchwytnego Czarnego Wilka została odnaleziona. Wykorzystano najpotężniejsze rytuały do przyzwania Wilczycy Śmierci. Zimowy Wilk został przymuszony do posłuszeństwa, a Rdzawego Wilka skłoniono do wypowiedzenia przysięgi, od której dotrzymania nie mógł się uchylić.

Mając wsparcie naszych połowicznych braci i sióstr, byliśmy czymś więcej niż przedtem. Byliśmy plemionami.

Plemiona Uratha nie przypominają prymitywnych ludzkich plemion. Nie są zbudowane na więzach pokrewieństwa, choć częstokroć należą do nich całe rodziny. Żadne z plemion nie przypisuje sobie prawa do konkretnego skrawka ziemi i nie traktuje go jako plemiennego domu. Ich członkowie nie przemierzają stepów w poszukiwaniu wody i żyznej ziemi. Plemiona Ludu nie mają ustalonych przywódców ani silnych struktur politycznych — wydają się ich nie potrzebować. Przykładowo, choć Krwawe Szpony rozproszyły się po całym świecie, choć rozdzielały ich oceany – ich totem plemienny czuwał nad następnymi pokoleniami. Wszystkie dzieci Fenrisa wiedziały, że znajdą swych kuzynów nawet na krańcu świata. Mogły nie zdawać sobie sprawy z tego, kim dokładnie byli ci kuzyni ani gdzie powinni ich szukać, wiedziały jednak, że nie są osamotnione. Wilkołaki Ameryki wykształcały loże nieznane w Europie i vice versa. Poza tym szczegółem, pomimo dzielących je odległości, były zadziwiająco do siebie podobne.

Plemiona wilkołaków charakteryzują się dwiema wspólnymi cechami. Po pierwsze, członkowie każdego z nich podążają śladami jednej z pięciu potężnych Inkarn, według opowieści duchowych dzieci Ojca Wilka. Totemy te, nazywane Pierworodnymi, czuwają nad dzisiejszymi plemionami Uratha niczym starsi bracia.

Po drugie, każde z plemion przestrzega pewnego tabu, tak samo jak robią to wszystkie duchy. Tabu totemu wskazuje na jego przekonania i tryb życia. Często jest odzwierciedlone w przysiędze, która łączy totem z plemieniem i spaja także samo plemię.

Wszystkie totemy plemienne są przynajmniej połowicznie ze sobą spokrewnione. Współpracują przy najistotniejszych sprawach, lecz kłócą się w kwestiach bardziej trywialnych. Często rywalizują o status i konkretne bogactwa; formują również stronnictwa. Różne poziomy współpracy i rywalizacji pomiędzy totemami odzwierciedlane są w postępowaniu Plemion Księżyca; powodują napięcia również wewnątrz watah. Można jednak spokojnie uznać, że żaden poziom rywalizacji pomiędzy totemami Uratha nie jest na tyle duży, by mógł wyrządzić trwałe szkody w wewnętrznej strukturze lojalności watahy.

Owe silne więzi nie istnieją pomiędzy Plemionami Księżyca i Nieskalanymi Plemionami. Współpraca pomiędzy nimi zachodzi okazjonalnie; nie istnieją jednak watahy, których członkami są zarówno Odrzuceni, jak i Nieskalani. Jeśli dwa totemy stojące po przeciwnych stronach takiego podziału będą miały wspólne i ważkie cele, mogą zachęcić swe plemiona do wspólnego działania. Zazwyczaj jest to jednak krótkotrwałe porozumienie. Prawdopodobnie skończy się zdradą jednej ze stron, gdy wzajemne antagonizmy staną się zbyt silne, by mogło je załagodzić przymierze między wilczymi totemami. Kultura nienawiści podsycanej przez Nieskalanych jest po prostu zbyt toksyczna.

Wybór odpowiedniego plemienia znajduje oddźwięk w sercu wilkołaka – więź z konkretnym totemem, zgodność z jego celami, skłonność do dotrzymywania jego przysięgi, a nawet powiązania z innymi członkami plemienia. Wybór plemienia jest wyborem sposobu podjęcia dziedzictwa Ojca Wilka, a więź z totemem łączy dusze tych, którzy dokonali analogicznego wyboru.

Plemiona wyznają konkretną filozofię i szukają paktów z określonymi duchami, próbując podążać utartymi ścieżkami ku wiedzy, mądrości, sławie i mocy. Wymagają od swych członków przestrzegania praw plemiennych i tabu swych totemów, by czynić świat lepszym – a przynajmniej lepszym dla Ludu.



Loże

Większość członków danego plemienia poświęca się jego szeroko pojętym ideałom, jednocześnie zarządzając swym terytorium, komunikując się z członkami swej watahy i z sąsiadującymi z nią wilkołakami. Niektórzy Uratha jednak oddają się konkretnym aspektom plemiennego ducha totemu. Każde plemię posiada pewną liczbę „lóż", które są wewnątrzplemiennymi społecznościami zajmującymi się poszczególnymi stronami działań i totemu plemienia.

Z lożami powiązane są duchy niebędące jednak prawdziwymi totemami. Odzwierciedlają one konkretne pola zainteresowań lub specjalizacji wewnątrzplemiennych. Członkowie lóż nauczają unikalnych rytuałów i Darów, do których inne wilkołaki nie mają dostępu. Udział w loży nakłada na wilkołaka dodatkową odpowiedzialność, którą nie obciąża go własne plemię. Członkowie lóż są wobec siebie znacznie bardziej lojalni niż członkowie plemion.

Progi lóż nie są otwarte dla młodych i niedoświadczonych. Każda z nich stawia konkretne warunki i żaden wilkołak nie może dostąpić członkostwa w loży, po prostu o nie prosząc. Zaproszenie musi zostać wystosowane przez Uratha będących już członkami loży.

Natura niektórych lóż uzależniona jest od warunków geograficznych – skupia się na wybranych aspektach lokalnej kultury. Mówi się, że wiele jest dziwnych lóż pośród wilkołaków Afryki – przykładowo, nauczających tajemnic przetrwania w pozbawionych wilków rejonach. Krążą plotki, że niektóre loże przełamują rozgraniczenia plemienne, jednak takie społeczności pozostają tajemne.



Krwawe Szpony (Suthar Anzuth)

Krwawe Szpony są najagresywniejszymi wojownikami Odrzuconych. Podążają za wezwaniem Niszczyciela, wojow-

nika i pożeracza, zwanego także Fenrisem. To najzacieklejsze z dzieci Ojca, choć nie obdarzone największą mądrością – można go zwabić w pułapkę dzięki przebiegłości.

Szpony żyją zgodnie z kodeksem honorowym wojowników. Uważają, że muszą naśladować w walce zaciekłość Fenrisa. Zgodnie z ich *credo*, każdy wróg, którego pokonać można w walce, jest niegodnym przeciwnikiem. Przekonanie to daje im się czasem we znaki, zwłaszcza gdy przeciwnik jest słabszy w starciu bezpośrednim, ale za to przebiegły. Korporacja, której cele skonfliktowane są z planami watahy Krwawych Szponów wobec jej własnego terytorium, nie może zostać wyzwana do walki, ale jej sługi mogą. Tylko najmądrzejsi i najdzielniejsi z Krwawych Szponów mogą stawić czoła takiemu wrogowi.

Przysięga Fenrisa – *„Nie poddasz się nikomu w sposób, jakiego sam byś nie zaakceptował."* – czyni Krwawe Szpony trudnymi w obyciu, o ile pilnują ich rozważniejsi członkowie watahy.

Kościane Cienie (Hirfathra Hissu)

Kościane Cienie złożyły przysięgi podążania za tajemnicami świata cieni. Poświęcają wiele uwagi tajemnicom magii i królestwa duchów. Odziedziczyły dociekliwość swej Matki i intuicję Ojca. Podążają za Wilczycą Śmierci, niegdyś przemierzającą królestwo umarłych i czerpiącą zeń przedziwną wiedzę. Uważają ją za totem odpowiedni dla potomków bogini, kroczącej pomiędzy światłem i mrokiem, oraz ducha-wilka przemierzającego granicę pomiędzy światami ciała i ducha.

Cienie nieustannie szukają drogi przez mrok ku oświeceniu. Poszukują największych tajemnic, poznają ukryte rytuały i odgadują tabu najstraszliwszych duchów. Kościane Cienie wiedzą, że Ojciec Wilk znał wielkie tajemnice i opłakują w swych skowytach utratę jego tajemnej wiedzy. Podążają za tajemnicami nawet kosztem spraw codziennych. Wielu z nich brakuje stosownego odzienia, pieniędzy lub innych przywilejów związanych z życiem w nowoczesnym społeczeństwie.

Część Przysięgi przynależna Wilczycy Śmierci to: *„Każdemu duchowi odmierz stosowną zapłatę."* – jest to ślubowanie hołdu i szacunku, ale i pomsty dla duchów na nie zasługujących. Kościane Cienie śmiertelnie poważnie podchodzą do swych zobowiązań. Niewielu ich dłużników jest w stanie zignorować długi, które zaciągnęły u tych mistrzów mroku i magii. Cienie odwdzięczają się za przysługi duchom, Uratha, ludziom i innym stworzeniom. Jednak w przypadku zdrady, przemocy czy oszustwa, odpłacają pięknym za nadobne.

Łowcy w Mroku (Meninna)

Łowcy nie poświęcają zbyt wiele uwagi ludziom ani ich społeczeństwu. Uważają, że Ojciec nie pochwalałby obecnego stanu świata. Totem Łowców, Czarny Wilk, jest najbardziej pierwotnym z Pierworodnych opiekujących się Odrzuconymi. Wielu z Łowców stara się spędzać jak najwięcej czasu żyjąc jak wilki. Ci, którzy zamieszkują miasta, wybrali te miejsca nie po to, by żyć między ludźmi, lecz dlatego, że chcą między nimi polować.

Niektórzy Łowcy pragną przywrócenia dużych połaci świata ich pierwotnemu stanowi, sprowadzenia dawnej zwierzyny łownej i drapieżników oraz oczyszczenia wody, ziemi i powietrza większości świata. Wielu z nich odruchowo odrzuca zdobycze technologii, nawet jeśli mogłyby im pomóc w obronie terytorium.

Przysięga Czarnego Wilka to: *„Nie pozwól, by święte miejsca na twoim terytorium zostały splugawione."* Oczywiście, ponieważ nie ma jednoznacznej definicji „świętych miejsc", Łowcy kierują się własnym wyczuciem. Ogólnie rzecz biorąc, najwięcej uwagi poświęcają nieskalanej dziczy i gatunkom zagrożonym wyginięciem, choć część z nich woli pracować w pobliżu cywilizacji, próbując zmniejszyć tempo, w jakim ludzkość rujnuje środowisko naturalne.

Władający Żelazem (Farsil Luhal)

W odróżnieniu od Łowców w Mroku Władający Żelazem dokładają wszelkich starań, by poruszać się w społeczeństwie ludzkim, gdyż tak nakazuje ich doktryna. Władający Żelazem – przez niektórych zwani Żelaznymi – to wilkołaki



najczęściej spotykane w miastach. Ich totem, Rdzawy Wilk, jest mistrzem adaptacji i kuzynem Kojota.

Władający Żelazem uważają, że jeśli w kwestiach społecznych oraz technologicznych nie uda im się dotrzymać kroku ludzkości, będą zgubieni. Naturalna przewaga, jaką Uratha mają nad ludźmi (uzyskana dzięki sile, duchom i magii oraz Obłędowi), maleje w obliczu technologii. Wiele wilkołaków w szeregach Żelaznych nie przestało się przejmować swym minionym życiem. To zarówno siła, jak i słabość – Władający Żelazem dysponują dzięki temu znacznie większymi zasobami sprzymierzeńców i wyposażenia. Ponieważ jednak muszą opiekować się tak dużą liczbą ludzi, nie są w stanie obronić ich wszystkich.

Przysięga Rdzawego Wilka to: *„Szanuj swe terytorium we wszystkich jego aspektach"*. Istotą adaptacji jest poszanowanie swego otoczenia i wykorzystanie go w mądry sposób. Dzięki temu, szanując swe terytorium i innowacje wprowadzane przez ludzkość je zamieszkującą, Władający Żelazem potrafią doskonale naśladować swój totem.

Władcy Burz (Iminir)

Plemię to zdominowało życie polityczne Odrzuconych. Jego przedstawiciele są uosobieniem potęgi żywiołów oraz ambicji politycznych. Władcy Burz nie preferują życia w żadnym konkretnym kraju świata. Plemię Władców Burz tworzą dwie podstawowe frakcje – ci, którzy radują się czystą potęgą żywiołów, oraz ci, którzy rozkoszują się władzą nad innymi.

Władcy Burz są surowi i groźni. Ich totem, Zimowy Wilk, jest ponurą istotą zamieci śnieżnych i najmroźniejszych nocy. Skupiają się zarówno na celach indywidualnych, dążeniach watahy, jak i na wytycznych plemienia, dążąc do ich spełnienia z przerażającą determinacją. Wielu Odrzuconych postrzega Władców jako aroganckich polityków cierpiących na przerost ambicji. Ci zaś uważają, że pozostałym brakuje po prostu skupienia na celach, które chcą osiągnąć.

Władcy Burz uważają że Uratha powinni powrócić do swej pradawnej roli panów świata lub chociażby pogranicza świata ducha i materii. Ich plemienna przysięga brzmi: *„Nie pozwól, by ktokolwiek widział cię lub wspomagał w chwili twej słabości"*. Władcy uznają za swój obowiązek przewodzenie reszcie Ludu w urzeczywistnianiu – bliskich sercu Iminir – ideałów Uratha. Wymaga to jednak twardej ręki i władczej osobowości, toteż okazywanie choćby najmniejszych oznak słabości jest kategorycznie zabronione.

Widmowe Wilki (Thihirtha Numea)

Tej grupie nie przewodzi żaden duchowy patron. W zasadzie nie stanowią nawet jednolitej grupy. Samo określenie „Widmowe Wilki" wzięło się ze skrywanej dezaprobaty, aczkolwiek motywowanej raczej współczuciem niż pogardą. *Thihirtha Numea,* decydując się na życie bez przewodnictwa i tabu jakiegokolwiek totemu, uzyskują większą swobodę. Płacą za to jednak wysoką cenę.

Widmowe Wilki często sprzymierzają się z Plemionami Księżyca, nawet jeśli nie są ich członkami. Chcą żyć w watahach, a większość – przynajmniej podświadomie – pragnie odzyskać swe dziedzictwo. Wiele z nich złożyło Przysięgę Księżyca i twardo stoi po stronie Odrzuconych. Ci, którzy dołączą do jakiejś watahy, cieszą się wsparciem jej totemu. Nie ma więc żadnych dodatkowych tarć pomiędzy Widmowymi Wilkami a światem duchów. Inne zaś nie dołączają do watah – wiodą żywot samotników. Zajmują niewielkie terytoria lub prowadzą nieosiadły tryb życia.

Wiele z Widmowych Wilków zdaje się stanowczo odrzucać samą ideę totemów. Niektórzy z nich dołączają do plemion, by z czasem je opuścić. Inni w ogóle wyśmiewają ideę plemion. Jeszcze inni twierdzą jakoby mieli wrażenie, że czegoś im brakuje – że gdzieś musi istnieć jakiś totem, z którym mogliby się sprzymierzyć.

Zmiana plemienia

Czasami zdarzyć się może, że wilkołak oddali się od swego totemu i plemienia. Krwawy Szpon może odkryć, że nie jest w stanie znieść kolejnych bitew, a Władający Żelazem może rozczarować się ludzkością i jej dziełami. W takich przypadkach niezadowolony wilkołak może przejść Rytuał Odejścia, formalnie wyrzekając się swego plemienia i totemu, a następnie ofiarować swą kandydaturę innemu plemieniu. Zdarza się to na tyle często, że nie postrzega się tego jako niewybaczalnej obelgi, aczkolwiek jest to oznaką niedojrzałości lub niestałości.

Wrogowie

Wilkołaki wraz ze swymi protektoratami znajdują się pod nieustannym oblężeniem zagrożeń zarówno materialnych, jak i duchowych. W sposób najbardziej bezpośredni terytorium wilkołaków narażają na szwank zagrożenia świata materialnego. Wiele żywych i nieumarłych istot dzieli przestrzeń z Uratha i walczy z nimi o te same zasoby. Większość tych istot ma przynajmniej powierzchowne pojęcie o świecie duchów, a wiele z nich zdaje się wiedzieć, że Uratha i duchy nie przepadają za sobą.

Krwawa wojna między Odrzuconymi a Nieskalanymi to najistotniejszy konflikt, w którym biorą udział wilkołaki. Watahy Odrzuconych mogą, co prawda, zwrócić się przeciw sobie, a nawet walczyć na śmierć i życie, ale konflikty takie narastają z przyczyn osobistych. Nieskalane Plemiona nie są w stanie poznać Odrzuconych przed przypuszczeniem na nich ataku. Kierujący się religijną żarliwością i furią Nieskalani są dla Odrzuconych najniebezpieczniejszymi wrogami ze świata materialnego.

Wilkołaki nie darzą zaufaniem innych potworów przemierzających świat, a one tę nieufność odwzajemniają. Lud przez większość czasu nie trwa jednak w stanie wojny. Każdy z nadnaturalnych mieszkańców Świata Mroku ma swój interes w zachowywaniu dyskrecji. Wszyscy jednak dzielą wspólną przestrzeń nocnego świata i jest to bardzo zatłoczona nisza. Walczą ze sobą i innymi istotami o terytoria, a Uratha starają się nie dopuścić do tego, by ich skarby – loci, fetysze i tym podobne – dostały się w niepowołane ręce.

Pod pewnymi warunkami wilkołaki mogą przystać na współpracę z innymi mieszkańcami nocnego świata, choć preferują raczej towarzystwo istot swego rodzaju. Starożytne legendy mówią o wilkołakach i wampirach Rzymu walczących ramię w ramię podczas najazdu Hunów. Odrzuceni i Nieskalani stanęli obok siebie przeciwko idigamom, gdy te

wróciły na ziemię. Takie przymierza nie są, ani częste, ani trwałe, aczkolwiek nie są także niespotykane.

Zagrożenia wywodzące się ze świata duchów są zazwyczaj subtelniejsze, ale za to bardziej powszechne. Najczęściej trudno się z nimi rozprawić. Wilkołaki nie mogą po prostu zniszczyć wszystkich wrogich im duchów w danej domenie. Światy ciała i ducha są ze sobą powiązane – zniszczenie duchów zaowocowałoby światem pozbawionym duszy, opustoszałym. Takie działania narażają również tereny i dotychczasowe ofiary duchów na przejęcie przez inne duchy, częstokroć bardziej destruktywne i agresywne niż poprzednie. Do tego duchy pozostają pod rozkazami odpowiedników feudalnych seniorów, których powinnością jest służba wasalom i ochrona ich interesów. Wilkołaki, które zdecydują się na oczyszczenie akra lub dwóch z opornych duchów, następnego dnia mogą natknąć się na swym metafizycznym progu na całą ich armię.

Nieskalane Plemiona

Przed tysiącleciami, zgodnie z podaniami Odrzuconych, większość Pierwszej Watahy Uratha powstała przeciw Ojcu Wilkowi i zabiła go. Jednak nie wszystkie wilkołaki wzięły w tym udział. Niektóre z nich obawiały się kłów Ojca Wilka. Innych nic nie obchodziła nieudolność, z jaką chronił świat materialny przed zakusami duchów – jeśli nawet zniewoliłyby ludzi, to czy miałoby to jakieś znaczenie? Słabi powinni ustąpić miejsca silniejszym. Jeszcze inni zdecydowali się opuścić Pangeę, by uniknąć opowiedzenia się po jednej ze stron – nie chcieli popierać ewentualnych przegranych.

Spadkobiercy tych wilkołaków nie uważają się za Odrzuconych. Winą za mord na Ojcu obarczają potomków jego zabójców. Nazywają siebie Nieskalanymi Plemionami lub po prostu Nieskalanymi. Plemiona Księżyca nie wiedzą zbyt wiele o swych braciach i siostrach, zdarza się im jednak przechodzić na ich stronę. Nieskalani również podążają śladami Pierworodnych, braci plemiennych totemów Odrzuconych, jednak tysiąclecia wcześniej nastąpił rozłam pomiędzy tymi dwoma grupami.

Jedyne, czego Odrzuceni mogą być pewni, to że Nieskalani stworzyli istną kulturę nienawiści. Według Nieskalanych Plemion świat nie będzie uzdrowiony, dopóki Odrzuceni nie zostaną starci z jego powierzchni. Obie frakcje wilkołaków rzadko jednak wdają się w otwartą wojnę. Gdy Nieskalani ruszają przeciwko Odrzuconym, konflikt ten przybiera postać walk partyzanckich. Uderzają z pełną siłą w precyzyjnie wybrane cele, po czym umykają pod osłoną mroku.

Nieskalane Plemiona dzierżą władzę nad znacznymi połaciami terytoriów na całym świecie, podobnie jak Plemiona Księżyca. Można znaleźć je w samym jądrze miejskiego piekła, ale i w sercu dzikiej głuszy. Wydają się gardzić ludzkością, nie przeszkadza im to jednak żyć w otoczeniu „owiec", jeśli zachodzi taka konieczność. Czasami ich terytoria graniczą z terenami watah Odrzuconych, w innych przypadkach odległości między nimi liczy się w kilometrach. W niektórych rejonach to Odrzuceni mają przewagę, podczas gdy Nieskalani są rzadko spotykani i żyją w rozproszeniu. Najczęściej jednak to Nieskalani władają większością terytoriów danej okolicy, a Odrzuceni muszą walczyć o przetrwanie. Mówi się, że w ogólnym rozrachunku Nieskalani są liczniejsi od Odrzuconych. Wiele poranionych watah ma wszelkie podstawy, by w to wierzyć.

Nieskalane Plemiona zdają się pozostawać w odmiennych relacjach ze światem duchów niż Odrzuceni – mają również odmiennych i silniejszych sprzymierzeńców. Gdy totemy ich watah się ujawniają, są przerażającymi istotami, najczęściej zniekształconymi postaciami bestii z legend, nie zaś wariantami rzeczywistych zwierząt. Nieskalani odprawiają ponoć również rozmaite rytuały, z których wiele odwołuje się do sił nieznanych Odrzuconym. Jeśli wierzyć pogłoskom, Nieskalani nie podtrzymują tradycji polowania na uciekinierów ze świata duchów. Zamiast tego starają się umacniać panowanie władców Królestwa Cieni. Dążą do nowej Pangei, gdzie ludzkość będzie znała swoje miejsce – pod władaniem królów ze świata duchów. Tak mroczny odpowiednik Przysięgi z pewnością mógłby podobać się duchom.

Jeśli Nieskalani obarczeni są jakąś słabością, to jest nią zapewne brak wsparcia ze strony Luny. Nie mają patronatów – przypuszczalnie dlatego, że przez swą arogancję nigdy nie otrzymali błogosławieństwa Matki. Pomimo niewypowiedzianej nienawiści wobec Odrzuconych oraz braku większych oporów przed ich mordowaniem, Nieskalani nigdy nie używają przeciw nim broni wykonanej ze srebra. Co więcej, nigdy nie widuje się ich noszących srebro – ani jako biżuterii, ani w żadnej innej postaci. Niektórzy z Cahalithów sugerują, że klątwa Matki Luny ciąży na Nieskalanych znacznie silniej niż na nich samych. Dokładny sposób, w jaki może się ona u nich przejawiać, jest jednak najpilniej strzeżoną tajemnicą Nieskalanych.

Niedawno, w latach 90., miało miejsce kilka tuzinów skoordynowanych ataków Nieskalanych na terytoria Uratha w Ameryce Północnej. Niepokojące są wnioski z tych najazdów – Nieskalani potrafią zignorować swą terytorialność i pracować wspólnie, by osiągnąć konkretny cel. Najlepiej skoordynowany wysiłek wojenny wymierzony w wilkołaki w ostatnich latach napędzany był nienawiścią. Nie wróży to najlepiej Odrzuconym.

Żarliwi (Izidakh)

Plemię Żarliwych to duchowi przywódcy Nieskalanych Plemion. *Izidakh* twierdzą, o wiele bardziej stanowczo od pozostałych Nieskalanych, iż Odrzuceni są z natury upadli. Ich ogniste kazania i przemowy głoszą, że Odrzuconych należy zabijać – nawet we śnie, jeśli to konieczne, lub na polu bitwy, o ile ich porażka sprowadzi większe rzesze pokonanych w szeregi Żarliwych. Odrzuconych nazywają heretykami, którzy czczą Lunę, choć powinni oddawać cześć Ojcu Wilkowi. Dopóki oddycha choć jeden z potomków morderców Ojca, jak mówią, jego krew nie zostanie zmyta z żadnego przedstawiciela rasy. Wypalić ją może jedynie ogień, a ohydne blizny na futrach niektórych Nieskalanych dowodzą okrutnych rytuałów pokutnych.

Żarliwi podążają drogą Wściekłego Wilka, a ich Dary czerpią moc z zarazy i religijnych przekonań. Ochoczo przyjmują Uratha chcących do nich dołączyć, tak samo jak czyni to ich totem. Wielu spośród Żarliwych to charyzmatyczni mówcy. Gdy decydują się przed rozpoczęciem kon-

fliktu wygłosić odezwę do swych ofiar, ich słowa układają się w starannie skomponowane apele, które potrafią zasiać zwątpienie w szeregach Odrzuconych. Gdy jakiś wilkołak odwraca się od Plemion Księżyca, by sprzymierzyć się z Nieskalanymi, najczęściej pojawia się w szeregach Żarliwych – pokryty bliznami i rozpromieniony swą wiarą. O ile w ogóle znowu się tam pojawi.

Tabu Wściekłego Wilka to nakaz wyjaśnienia każdego fałszywego świadectwa. *Izidakh* muszą sprostować kłamstwo w chwili, gdy zostanie ono wypowiedziane, nawet jeśli uczynienie tego spowoduje utratę twarzy w oczach innych wilkołaków.

Białe Pazury (Tzuumfin)

Srebrny Wilk, totem Białych Pazurów, opętany jest ideą czystości. Nie zaakceptuje przysięgi wierności i braterstwa od żadnego z wilkołaków, który służył „szczeniętom Luny". Same Pazury korzystają z własnej magii krwi, by rozpoznać pochodzenie danego wilkołaka. Jeśli ów wywodzi się spośród Odrzuconych, a nie Nieskalanych, nie pozwolą mu dołączyć do szeregów Białych Pazurów. Jedynie „nieskalani pośród nieskalanych" otrzymują od Srebrnego Wilka Dary odpuszczenia grzechów krwi. Niektóre wilkołaki opuszczają szeregi Odrzuconych z powodów osobistych; łamiąc Przysięgę, zostają pozbawieni błogosławieństw Luny, jednak ci renegaci nigdy nie dołączają do Białych Pazurów.

O ile szał Żarliwych goreje pasją i fanatyzmem, o tyle Pazury są w swej furii zimne jak lód. Zdają się wyróżniać spośród Nieskalanych największą dalekowzrocznością i najczęściej to ich plany są najbardziej dalekosiężne. Ich życiu najbliżej jest do pozorów człowieczeństwa, aczkolwiek nie do pozazdroszczenia jest los ludzi, którzy dostaną się pod ich jarzmo. Młodzi Odrzuceni często zastanawiają się, czy nie dałoby się pertraktować z Białymi Pazurami, być może nawet zawrzeć z nimi pakt o nieagresji. Ich nadzieje jednak zbyt łatwo rozszarpywane są na strzępy. Nienawiść Białych Pazurów do Odrzuconych nie jest tak wściekła jak u Żarliwych, ani tak dzika jak u Królów, nie ustępuje im jednak pod względem intensywności.

Jedynie osobniki pochodzące z silnych rodów mogą dostąpić zaszczytu objęcia władzy i osiągnąć wpływy pośród *Tzuumfin*. Władzę otrzymuje się w drodze dziedziczenia, w odróżnieniu od opierającego się na walorach systemu wyzwań i pojedynków znanego Odrzuconym.

Królowie Drapieżców (Ninna Farakh)

Królowie Drapieżców są prymitywnymi potworami. Kroczą śladami Dzikiego Wilka, najstarszego z Pierworodnych. Z odrazą odrzucają lekkość ludzkiej egzystencji w luksusach cywilizacji. Nie darzą Odrzuconych nienawiścią za mord na Ojcu – według nich bowiem ten, kto nie potrafi się obronić, nie ma prawa żyć. Królowie Drapieżców nie są jednak w stanie wybaczyć utraty raju myśliwych, Pangei. Gdyby przetrwała, Uratha nie musieliby polować skrycie, mogliby traktować ludzi jak bydło, którym w istocie są. Na swój sposób Królowie szanują przodków Odrzuconych – byli oni z pewnością potężnymi łowcami. Na tej samej zasadzie darzą respektem tych Odrzuconych, którzy potrafią stawić im czoła w walce. Jak długo jednak Odrzuceni działać będą na rzecz utrzymania obecnego stanu świata, miniony świat będzie bezpowrotnie utracony. Wobec tego wszyscy Odrzuceni muszą zginąć.

Preferowaną przez Królów formą bojową jest Urshul. Wpadają między swych wrogów i mordują ich pod postacią olbrzymich wilków. *Ninna Farakh* są najstraszniejszymi z wojowników Nieskalanych Plemion i nawet ich sprzymierzeńcy ustępują im pola, gdy zaczyna się walka. Ich rytualne łowy są krwawe, w raportach stróżów prawa często zostaje po nich trop w postaci serii niewyjaśnionych mordów. Ogólnie rzecz bio-



rąc, zdają się podążać za przewodem Białych Pazurów; nie wiadomo jednak, czy Pazury rzeczywiście zdołałyby okiełznać Królów.

Tabu Dzikiego Wilka polega na tym, że nie może on dotykać dzieł ludzkich rąk, o ile nie zamierza ich zniszczyć. Nie może kroczyć po drogach, nie wolno mu ocierać się o ubrania napotkanych ludzi. Nawet sprint przez zaorane pole rani jego łapy. Jego podopieczni obciążeni są mniej surowym tabu, ale i tak muszą nosić własnoręcznie wykonane ubrania – najczęściej ze skór swych ofiar.

Ogary Zguby (Asah Gadar)

Ogary Zguby nie stanowią plemienia. Nie są prowadzone przez jednego z Pierworodnych, nie dochowują wierności Przysiędze – choć jeśli chcą, mogą stwarzać takie pozory. Większość z nich wywodzi się z szeregów jednego z ośmiu plemion i wciąż potrafią udawać wierność swemu plemieniu. W istocie jednak lojalność zachowują wyłącznie wobec duchowych patronów – mroczniejszych niż najdzikszy z wilczych duchów.

Pierwsza z Ran została wyszarpana w ciele świata duchów w zamierzchłych czasach, ponoć w chwili śmierci Ojca Wilka. Od tego czasu coraz więcej Ran otwierało się w Królestwie Cieni, by odzwierciedlać odrażające zwyrodnienie świata cielesnego. Rozjątrzone Rany nabrzmiewają duchami bólu i nienawiści, chciwości i furii, przemocy i grzechów. Natura jest wypaczona, jak twierdzą *Asah Gadar*, ponieważ wszystkie najmroczniejsze emocje tętnią najsilniej w sercach ludzi. Gdyby świat był dobry i sprawiedliwy, pozytywne i konstruktywne emocje byłyby najsilniejszymi, jakie odczuwać mogą ludzie i wilkołaki. Nie takie są jednak zasady rządzące światem. Duchy bólu, wściekłości, nienawiści i żądz są dużo liczniejsze niż duchy platonicznej miłości, radości czy litości.

Ogary pragną stanąć po stronie przyszłych zwycięzców. Oddają pokłon nieopisywalnym władcom tych negatywnych aspektów naszego świata, potężnym duchom, które rosną w siłę wraz z rozkładem duszy ludzkości. Jeśli cierpienie i lęk, pogarda i pożądanie są najsilniejszymi bodźcami dla duszy, Ogary Zguby zamierzają służyć na Ziemi właśnie tym siłom. Gdy bowiem moce te wstąpią na tron i zapanują nad światem, to Ogarom przypadnie część ich boskiej potęgi.

Tak więc Ogary Zguby wkraczają ostrożnie pomiędzy Odrzuconych i Nieskalanych. Ich ślady znaczy rosnąca liczba morderstw. Coraz więcej osób popełnia samobójstwa, rodziny ulegają rozpadowi. Na ich ścieżce rozciąga się silna woń moralnej zgnilizny, a w okolicy rozlega się szept: „Ulegnij...". Powiada się, że gdy Ogary wpadają w Szał Śmierci, zyskują pokłady szaleńczej siły, przekraczającej możliwości Odrzuconych i Nieskalanych. Ich największym atutem jest jednak to, że podczas polowania nie muszą ujawniać swej prawdziwej tożsamości. Głębia ich okrucieństwa i pogardy skrywa się za zdrową siłą wejrzenia. Mogą pojawić się wszędzie.

Zagrożenia z Królestwa Cieni

Duchy

W Świecie Mroku animizm – wiara w istnienie duchowych odpowiedników obiektów materialnych – jest jedną z tajemnych prawd uniwersum. Choć nie wszystko dysponuje aktywnym duchowym refleksem, wiele rzeczy odbija się echem w świecie duchów; niektóre zwierzęta i rośliny, urządzenia, a nawet silne wrażenia, takie jakie lęk czy ból. Świat duchów jest odbiciem naszego świata, jego mrocznej natury. Duchy zwierząt i roślin polują na siebie nawzajem w ostrym odzwierciedleniu najokrutniejszych cech Natury. Wiele duchów jest wrogo nastawionych wobec mieszkańców świata materialnego, a niemal wszystkie postrzegają ludzi wyłącznie jako źródło siły i energii. Inne duchy pożądają doświadczeń, jakie niesie ze sobą posiadanie ciała, więc prześlizgują się przez Barierę, by zaspokoić swe nieludzkie żądze.

Legenda Ojca Wilka ukazuje go przemierzającego Graniczne Ziemie, polującego na najgorszych z intruzów, niszczącego ich lub przepędzającego w ostępy świata duchów. Teraz, gdy Ojciec nie żyje, jedynymi, którzy mogą podjąć się tego zadania, są Uratha. Duchy nienawidzą ich za to – nie przez śmierć Ojca, gdyż nie darzyły ciepłymi uczuciami baczącego na nie wielkiego łowcy, lecz dlatego, że są odrażającymi hybrydami ciała i efemery, ważącymi się osądzać świat duchów. Wilkołaki stoją na drodze pomiędzy duchami i spełnieniem ich pragnień – dlatego też będą musiały odejść.

Każdy duch ograniczony jest tabu – absolutnym zakazem podejmowania lub niekwestionowanym nakazem wykonywania pewnych działań. Tabu duchów ze sobą spokrewnionych są często podobne, choć niekoniecznie tożsame. Dany duch ognia może nie być w stanie korzystać ze swych mocy podczas burzy, tymczasem inny w zimie może dysponować jedynie połową swej siły, o ile ktoś nie zaprosi go do wnętrza, gdzie będzie mógł czerpać z mocy ogniska domowego. Ithaeurowie dokładają wszelkich starań, by zebrać jak najwięcej informacji o tabu rozmaitych duchów, ponieważ wykorzystanie słabości jest najpewniejszym sposobem, by nad nimi zapanować.

Aktywność duchów jest ściśle ograniczona. Przykładowo, wiele z nich związanych jest ze swym materialnym odpowiednikiem i mogą się od niego oddalać tylko wtedy (o ile w ogóle), gdy ten śpi lub gdy zostanie nań rzucony czar. Większość duchów łączy się ze sobą w złożone przymierza kierujące ich działaniami. Starożytne pakty umożliwiają każdemu czarownikowi i wilkołakowi, który zna odpowiednie rytuały, pokutę i ofiary, pozyskanie usług ducha. Haczykiem jest oczywiście znajomość owych rytuałów, które pozwolą wymusić współpracę ducha.

Duchy tworzą wielopoziomową hierarchię, na podobieństwo zależności feudalnych. Niemal każdy duch składa hołd lokalnemu władcy, w zamian zaś otrzymuje od niego przysięgę obrony i wsparcia. Lokalni władcy podlegają potężniejszym od nich, a cały ten łańcuch zależności prowa-

dzi aż do Inkarn zamieszkujących duchowe ostępy lub inne miejsca. Kocie duchy danego miasta mogą składać hołd osobie przebiegłego i okrutnego Toma Krwawego Haka, który z kolei jest poddanym Matki Sfory, potwornej kociej Inkarny polującej nocami na co mroczniejszych ścieżkach duchowych ostępów. Niektóre z duchów zawiązują luźne przymierza z Uratha ze względu na swe zobowiązania wobec Pierworodnych. Inne, niezależnie od takich relacji, wiążą się z watahami jako ich totemy. Większość duchów nie darzy jednak sympatią cielesnych dzieci Matki Luny i Ojca Wilka.

Im potężniejszy jest duch, tym większe są szanse na to, że związany jest zobowiązaniami z większą liczbą władców, że planuje zastąpić swego zwierzchnika u władzy lub konkuruje ze swymi pobratymcami w walce o przywództwo. Rywalizacja i ambicje są, obok tabu, największymi słabościami, jakimi obarczony może być duch. Uratha doskonale zdają sobie z tego sprawę.

Nękani

Gdy duch wkracza do świata materialnego, pozostaje niematerialny, o ile nie podejmie żadnych dodatkowych kroków. Duch taki może korzystać ze swych Numin (nadnaturalnych mocy właściwych dla jego natury), by wpływać na swe otoczenie. Aby jednak zaistnieć jako prawdziwie materialna istota, musi zdobyć ciało. Niektóre duchy dysponują Numinami pozwalającymi na materializację. Te, które tego nie potrafią, muszą uciekać się do innych metod. Najpowszechniejszą z nich jest opętanie.

Gdy duch opętuje żyjącą istotę – czasami zwierzę, zazwyczaj jednak człowieka – rezultatem są byty, które wilkołaki nazywają *hithimu* albo Nękanymi. Większość duchów woli dosiadać ludzkich nosicieli, ponieważ ludzie potrafią korzystać z narzędzi i mogą dostać się niemal wszędzie. Podejmują również przyjemne oraz bolesne działania, wciąż jednak będąc podatnymi na opętanie. Wilkołaki i inne istoty nadnaturalne są zbyt niebezpieczne – duch woli zwykle ukryć się przed wilkołakami, nie przyciągać ich uwagi próbami opętania jednego z nich.

Bycie Nękanym ma dwa stadia – bycie Zwodzonym oraz Owładniętym. Zwodzeni (nazywani także *hithisu*) to mniej ekstremalne przykłady opętania. Duch opętuje ofiarę w sposób subtelny – wpływa jedynie na jej pragnienia i odruchy, kierując nią niejako „zza kulis". Owładnięci (nazywani *duguthim*) zaś przeciwnie, są ofiarami pełnego opętania i kontroli ze strony ducha, który kieruje wszystkimi ich ruchami i ma o wiele większą władzę nad ich ciałem. *Duguthim* pod kontrolą ducha szkła może cierpieć z powodu wyjątkowo kruchych paznokci i zębów, sukcesywnie zastępowanych przez okruchy szkła.

Pragnienia duchów mogą mieć niebezpieczny wpływ na ludzką psychikę – najczęściej oddalają Nękanych od ich przyjaciół, rodzin, pracy i domów. Dla większości ludzi, nieświadomych istnienia magii i tych, którzy się nią posługują, pojawienie się duchów oznacza kres dotychczasowego życia. Silni *hithimu* nie muszą radzić sobie z takimi problemami, ponieważ są w stanie zdominować życie swych ofiar i czynić z nimi, co tylko zapragną. Jeśli nawet życie nosiciela dobiegnie końca, nie dzieje się nic wielkiego. Duch znajduje sobie nową ofiarę i kontynuuje swą działalność.

Słabsze duchy niszczą życia w wolniejszym tempie. Niektóre silne dusze potrafią zachować kontrolę mimo nacisków ze strony ducha, a te, które tego nie potrafią, zwracają się ku medykamentom lub narkotykom, byle tylko nie poddać się duchom. Pewne watahy odkrywały ludzi dobrowolnie poddających się opętaniu przez duchy, w ramach ceremonii religijnych lub desperackiego poszukiwania siły. Niewielu z nich jest równorzędnymi partnerami w akcie opętania.

Wypędzeni

U schyłku lat 60. pojawiły się na świecie liczne byty duchowe o niesamowitej mocy i niepojętej formie. Duchy te uderzyły na najsilniejsze loci i zmiażdżyły opór ich duchowych strażników i mieszkańców. Wilkołaki, które stawiły im czoła, nie rozpoznały ich od razu, wkrótce jednak powróciło echem ich zapomniane imię – idigam. Duchy ukształtowane przed pełnym uformowaniem Pangei, duchy, które Ojciec Wilk skazał na uwięzienia poza zasięgiem któregokolwiek z Uratha.

Żaden wilkołak nie ma pewności co do tego, jak doszło do uwolnienia idigam ani też jak udało im się odnaleźć drogę ku Ziemi. Nikt nie wie, jak wiele z nich uciekło i gdzie się udały. Jedyne, co się wtedy liczyło, to przeciwstawienie się im. Każdy z idigam był na tyle potężny, by stanowić wyzwanie jednocześnie dla kilku watah. W ciągu następnej dekady idigam były największym zagrożeniem na drodze Uratha.

Idigam zostały przepędzone przed powstaniem Bariery. Ich głównym zamiarem było osłabienie jej, tak by mogły bez przeszkód przekraczać granicę świata duchów. Poza tym jednym, ich motywy były zupełnie niepojęte. Idigam opętywały ludzi i sprowadzały do roli rzeźbiarzy dziwacznych tworów organicznych, wypaczających i okaleczających ciała, splatających z nich niewiarygodne kształty. Wielu z nich porywało innych ludzi, rozpruwało ich ciała i dzięki rytualnej magii łączyło je ponownie w formy, które nie miały prawa funkcjonować poprawnie w świecie materii.

Wilkołaki były w stanie pojmać i zniszczyć wiele z idigam, ale nie wszystkie. Duchy te wciąż zamieszkują pewne części świata, chociaż od przeszło trzydziestu lat nie dostrzeżono nowych przybyszów. Są potężnymi istotami – nie ma dwóch identycznych, a każdy z nich jest godnym przeciwnikiem dla wielu watah.

Roje

Legendy głoszą, jakoby w czasach Pangei Ojciec Wilk polował na potężne duchy bez zezwolenia odciskające swe piętno na świecie materii. Większość z nich została pojmana i zesłana do dalekich więzień poza nieboskłonem lub na miejscu zgładzona. Niektóre jednak odkryły metody ucieczki przed Ojcem. Przebywając w świecie cielesnym, rozpraszały swą energię na roje pomniejszych istot. Gdy jednak pomiędzy światami wyrosła Bariera, zostały uwięzione po niewłaściwej stronie. Z czasem zapomniały wiele z tego, kim i czym były. Poszukiwały się nawzajem, stopniowo się przyciągając. Są *shartha* – Rojami.

Rój jest jedną istotą, a jednocześnie wieloma. Każdy okruch pierwotnego ducha mieszka we wnętrzu małego zwierzęcia, podobnie jak w przypadku Nękanych. Gdy jednak dwa okruchy się odnajdą, łączą się ze sobą. Dwa okruchy w ciałach szczurów stają się jednym, większym i sprytniejszym szczurem. Wtopiony w pająka odłamek wielkości piłki tenisowej pożera inny, mniejszy okruch, również zwiększa swój rozmiar i doskonali intelekt. Po pewnym czasie Rój rośnie do rozmiarów człowieka i uzyskuje inteligencję podobną ludzkiej. Może wtedy podjąć decyzję o ukryciu się pod pozorami człowieczeństwa. Jedynym sposobem na to jest pożarcie ludzkiej ofiary w całości, poza skórą, a następnie noszenie jej jak własnej. Choć skradziona skóra nie jest zbyt trwała, umożliwia shartha poruszanie się w obrębie ludzkiego społeczeństwa, zapewniając dodatkową ochronę przed tymi, którzy chcieliby na nie polować.

Nawet jeśli komuś uda się je zabić, Roje nie przestają istnieć. Ich ciała rozpadają się na masę martwych zwierząt normalnych rozmiarów – jeśli wataha zabije Szczurzy Rój, jedynym dowodem jego istnienia jest sterta martwych szczurów. Jedno ze zwierząt zawsze pozostaje przy życiu, zawiera bowiem żywy odłamek Roju. Jeśli wilkołakom nie uda się go szybko znaleźć i zabić, Rój wkrótce powróci. I z pewnością będzie pamiętał, kto wyrządził mu krzywdę.

Uratha dość regularnie mierzą się z dwiema silnymi rasami *shartha* — Beshilu, Szczurzymi Rojami, oraz Azlu, Pajęczymi Rojami. Przez tysiąclecia wielka liczba wilkołaków rozpowszechniła tak obszerne informacje, że zaczął się z nich wyłaniać obraz historii Rojów. Wielu członków wilkołaczej starszyzny uważa, że w pewnym stopniu poznało ich pochodzenie, naturę i cele. Istnieją jednak ponoć inne rodzaje Rojów, istoty odmienne od Azlu i Beshilu – roje szarańczy podążające za obszarami głodu w Afryce lub ludzie z gniazdami węży w brzuchach. Starsi uznają istnienie innych rodzajów *shartha* za prawdopodobne. Podejrzewają jednak, że motywy tych *shartha* są odmienne, bo pozwalają skupiać się głównie na ukrywaniu się przed wilkołakami.

Azlu: Pajęcze Roje

Mity opowiadają o napęczniałej i potwornej Wiedźmie Tkaczce, która uciekała przez pierwotne lasy i pod wielkimi górami, aż w końcu Ojciec Wilk dopadł ją i rozdarł na strzępy. Jednak podczas ucieczki, gdy biegła na swych dwunastu nogach, składała jaja – setki, tysiące jaj, każde wielkości mysiej czaszki.

Po wyrośnięciu Bariery jaja zaczęły pękać.

Azlu nie rozumieją do końca instynktu, który każe im pleść sieci – pleść jednak muszą, podobnie jak muszą robić z nich użytek. Z każdego jaja wykluwa się cielisty pająk wielkości tarantuli, zawierający okruch duchowej esencji i iskrę inteligencji. Pierwsze okruchy we wnętrzach Pajęczych Rojów dążą do połączenia się ze sobą, karmią się zwyczajnymi pająkami, by zwiększyć swe rozmiary. Azlu, nosząc w sobie okruch jednego jaja, może osiągnąć rozmiar gołębia. Największe i najsilniejsze z Azlu, noszące okruchy wielu jaj, są znacznie groźniejsze.

Istoty te mogą przybrać postać odrażających rojów, pojedynczych pająków wielkości małego samochodu, chitynowych karykatur ludzkiego ciała lub nawet bluźnierczych amalgamatów człowieka i pająka. Oczywiście, gdy są już na

tyle duże, by móc złapać w swe sieci człowieka, mogą wypić jego wnętrzności i pozyskać przydatną im skórę.

Azlu muszą pleść sieci, popęd ten jest tak potężny jak tabu duchów. Najchętniej umieszczają je w loci — wilkołaki potrzebują loci, by przekraczać granicę Królestwa Cieni, a inne istoty nadnaturalne zdają się ciągnąć ku nim z własnych powodów. Locus jest doskonałym miejscem, by rozwiesić swe sieci i czekać, aż wpadnie w nie jakiś posiłek. Niektóre Azlu są na tyle potężne, by pleść sieci samotnie, inne zaś plotą je kolektywnie i wspólnie ucztują na schwytanych ofiarach.

W pewnym stopniu Azlu działają poprzez swe Numina na rzecz wzmocnienia Bariery. Po części czynią to, by odciąć loci, których nie zdołały zająć, zapędzając w ten sposób ofiary w swe sieci. Częściowo jednak postępowanie to motywowane jest również strachem. Jakiś okruch lęku, który Wiedźma Tkaczka odczuwała na myśl o ścigającym ją Ojcu, odcisnął swe piętno na odłamkach zawartych w składanych przez nią jajach i trwa w Azlu do dzisiaj. Choć nie do końca rozumieją one, czemu muszą odcinać świat duchów od świata cielesnego, wszystkie nękane są na wpół zapomnianymi koszmarami o Wielkim Wilku, który zniszczyłby je, gdyby tylko je odnalazł. Gdy Azlu natykają się na Uratha, rozpoznają w nich kolejne wcielenie odwiecznego wroga.

Wilkołaki zaś rzeczywiście na nie polują. Pajęcze Roje starają się opanowywać *loci*, co w pewnym stopniu pomaga kontrolować napływ duchów i może nawet być wilkołakom pomocne. Robią to jednak z odrażających powodów, a do tego uwielbiają smak wilkołaczego mięsa. Co gorsza, wzmacniają barierę i zamykają *loci* wszędzie poza swymi terenami łownymi. Gdyby Azlu udało się jeszcze bardziej oddalić od siebie oba światy, równałoby się to wydarciu serca światu materialnemu i pozostawieniu w nim pustych, ledwie żywych skorup. Oczywiście tego właśnie życzyłyby sobie Pajęcze Roje – świata pełnego potulnych, na wpół uśpionych bydląt, na które mogłyby polować do woli. Wilkołacza wataha jest w stanie z łatwością rozprawić się z pojedynczym niewielkim Azlu, jednak potężny Pajęczy Rój jest inteligentny i silny, a ponadto dysponuje jadem i Numinami. Gdy zaś Azlu dzielą się terytorium, wspierając się nawzajem, zamiast próbować podporządkować sobie pozostałych – są szczególnie niebezpieczne.

Beshilu: Szczurze Roje

Szczurze Roje zrodzone zostały z przerażenia i kieruje nimi lęk. Wilkołacza legenda głosi, że dawno temu jednym z najbardziej wytrwałych wrogów Ojca Wilka był Król Plag, wielki duch czerpiący siłę ze słabości i chorób. Choć był w stanie powalać śmiertelnych oraz duchy wyniszczającymi, niewiarygodnie ciężkimi chorobami, nie mógł tego samego uczynić Ojcu Wilkowi. Być może jego tabu zakazywało mu stawienia czoła Ojcu Wilkowi lub czyniło jego moce niezdatnymi wobec tego wielkiego myśliwego. A być może po prostu brakło mu na to sił. Gdy Ojciec pochwycił jego zapach, pozostawała mu już tylko ucieczka. W lęku zaś zrodził się desperacki plan. Król rozbił się na tysiące odłamków, zatapiając każdy z nich w ciele żywego szczura ze świata cielesnego. Trop i esencja rozproszyły się, przez co Ojciec nie mógł dopaść wroga, by wymierzyć mu sprawiedliwość.

Gdy jednak Ojciec Wilk zginął i podniosła się Bariera, wiele z odłamków Króla Plag straciło kontakt ze światem duchów. Niektóre uschły i obumarły wraz ze swymi nosicielami. Te, którym udało się przetrwać, stawały się coraz silniejsze, aż w końcu przeobraziły się w prawdziwe *shartha*.

Beshilu, podobnie jak pozostałe Roje, są istotami kierowanymi przez instynkty i pragnienia, które nie do końca są dla nich zrozumiałe. W ich naturze leży zbieranie się w roje, potrafią wchłaniać zwykłe szczury i dołączać je do swych ciał. Niektóre przyjmują postać znanego z folkloru Króla Szczurów, grupy szczurów połączonych ze sobą ogonami. Potężny Beshilu, wchłonąwszy kilka odłamków i wiele szczurzych ciał, może przyjąć postać chwiejnie kroczącego, potwornego pół człowieka, pół szczura lub dziwną, olbrzymią karykaturę Ojca Wilka – długonogiego szczura przypominającego przyjmowaną przez Uratha postać Urshul.

Beshilu są zupełnym przeciwieństwem Azlu. O ile Pajęcze Roje starają się wzmacniać Barierę, Szczurze Roje przegryzają się przez nią na wylot. Azlu usiłują zamykać jedne *loci* i kontrolować pozostałe, podczas gdy Beshilu tworzą tyle *loci*, ile tylko zdołają. Ich dążeniami zdaje się kierować podświadome przekonanie, że jeśli uda im się osłabić Barierę, będą mogły połączyć się znów w Króla Plag. Tymczasem jednak ich dążenie do zjednoczenia wyniszcza otaczający je świat. Być może powoduje to wspomnienie wielkiej potęgi chorób, gdy bowiem Beshilu uda się otworzyć kolejne miejsce na wpływ świata duchów, zazwyczaj staje się ono ujściem dla ropiejąco-zgniłej mocy Rany.

To z pewnością wystarczający powód, by Uratha kontynuowali dzieło Ojca Wilka i niszczyli Szczurze Roje. Nie jest to jednak proste zadanie. Niewielkie tunele bronią dostępu do gniazd Beshilu, zamieszkiwanych przez hordy tych istot, niekoniecznie ze sobą połączonych. Większość zadowala się ludzkimi rozmiarami i inteligencją, a wataha wilkołaków niechybnie przekona się, że grupa Szczurzych Rojów przewyższa je liczebnością. Gdy dojdą do tego jeszcze związane z chorobami moce niektórych Beshilu oraz stan napędzanego strachem szału, w jaki wpadają w konfrontacji z potomkami dawnego wroga, okazuje się, że Odrzuceni mają sporo powodów do zmartwień, gdy na ich terenie zacznie się pojawiać coraz więcej szczurów.

Wrogi świat

Istnieje wiele zagrożeń, które nie są częścią świata wilkołaków, a mimo to jednak wchodzą z nim w niebezpieczną interakcję. Ich pozorny brak odniesienia do świata duchów lub Uratha czyni je dla wilkołaków trudniejszymi do zrozumienia.

Zjawy

Dusze zmarłych ludzi są jednocześnie podobne duchom i od nich odmienne. Są efemerycznymi istotami wywierającymi subtelny wpływ na swe otoczenie. Część z nich można na pierwszy rzut oka wziąć za duchy. Z drugiej strony jednak, zjawy nie mogą być przywywane ani spętane przy wykorzystaniu tych samych rytuałów, których wilkołaki używają wobec duchów. Nie pochodzą z Królestwa Cieni ani w nim

nie przebywają. Zjawa może wciąż myśleć jak żywa osoba, którą niegdyś była, lub może być zupełnie pozbawiona rozumu i pojmować jedynie bezmyślne namiętności. Większość wilkołaków stara się pomagać zjawom odejść, by chronić świat materii przed światem efemery. Częstokroć jednak łatwiej mówić o takich zamiarach niż wcielić je w życie.

Ludzie

Wymienianie ludzi wśród wrogów jest nieco mylące, często jednak nimi są. Wilkołaki muszą konkurować z ludźmi o zasoby i terytoria. Trudno im uniknąć konfliktów na własnym terenie; dochodzi do nich nawet w miejscach publicznych. Jeśli terytorium to leży w zatłoczonym mieście, policja i osoby dbające o bezpieczeństwo publiczne mogą pokusić się o interwencję. Ludzie mają też nieustanny wpływ na rezonans lokalnego świata duchów, co skłania niektóre wilkołaki do... redukowania tego wpływu. Żadne inne zwierzę nie jest w stanie tak szybko stworzyć *loci* rozpaczy czy przyciągnąć uwagi roju duchów nienawiści. Wilkołaki rozumieją, że ludzie prawdopodobnie są niezbędni dla trwania Ludu. Ci z Uratha, którym wcześniejsze życie oszczędziło trudów, wciąż żywią sympatię wobec krewnych i przyjaciół, od których zostali odsunięci. W XXI wieku jednak wiele wilkołaków uważa, że ludzi jest więcej niż w istocie potrzeba. Jeśli zaś nadmiar ludzi wpływa negatywnie na terytorium watahy, cóż...

Największą ironią jest fakt, że pomimo ogromnego wpływu, który wywierają na świat duchów, ludzie są odcięci od niego jeszcze bardziej niż wilkołaki. Gdy Graniczne Ziemie zastąpione zostały przez Barierę, ludzie przestali odczuwać kontakt ze światem duchów. W ich duszach zieje teraz pustką, którą mogłaby zapełnić jedynie energia duchowa. Niektórzy wspomagają się wiarą, inni pozostają wiecznie próżni, zwracając się ku nienasyceniu, pożądaniu i haniebnej chciwości, by zaspokoić apetyty, których nie potrafią zrozumieć.

Ludzie mogą jednak również stanowić dla Uratha bezpośrednie zagrożenie. Delirium nie jest niezawodne, a nie każdy, kto ujrzy wilkołaka w pełni krwawej chwały, w chwilę potem ginie. Legendy o wilkołakach nie wzięły się znikąd. Na przestrzeni wieków ludziom zdarzało się niekiedy przetrwać spotkania z jednym lub więcej Uratha i przekazać wspomnienia pozostałym.

Ludzkość jest potencjalnie najgroźniejszym z wrogów, jakich może sobie sprawić wilkołak. Człowiek, który odkryje istnienie Uratha, może nie stanowić dla nich wyzwania pod względem fizycznym, jednak nie sposób szydzić z nowoczesnej broni, a wrażliwość wilkołaków na srebro jest tajemnicą poliszynela. Człowiek decydujący się na podjęcie stanowczych działań w sprawie potwora, o którego prawdziwości jest przekonany, może stać się dla wilkołaka nader niespodziewanym zagrożeniem.

Nieznane

W starych tunelach czyhają głodne istoty, które pożerają swe ofiary w całości, pozostawiając jedynie ich zęby. Pozbawieni cienia ludzie spijają oddechy śpiących w odosobnieniu bezdomnych. W wielu budynkach znajdują się dziwne miejsca – jeśli usiądziesz tam chociażby na kilka minut, trzy dni później możesz obudzić się niewidomy. Jak można z czymś takim walczyć, jak dostrzec zagrożenie? Nikt tego nie wie, choć czasami watahy muszą odkrywać tego rodzaju tajemnice.

Zwyczaje Odrzuconych

Wilkołaki tworzą wspólną do pewnego stopnia kulturę. Funkcjonują jednak w grupach mniejszych od tych, w których żyją ludzie. Każdy z wilkołaków przestaje codziennie jedynie z kilkoma innymi przedstawicielami swego rodzaju. Przeciętny człowiek widzi więcej ludzi w drodze do pracy niż przeciętny wilkołak pozna innych Uratha przez całe życie. Niemniej jednak dzięki potężnym więziom plemion i rytuałów Odrzuceni zachowali wiele tradycji wspólnych dla wilkołaków całego globu.

Watahy

Wataha jest dla wilkołaków najbardziej podstawową i najsilniejszą strukturą społeczną. W ferworze walki niemal każdy wilkołak opowie się po stronie członka swej watahy, a nie współplemieńca. Plemię reprezentuje większy i bardziej złożony koncept, jednak to wataha jest rodziną. Lokalna grupa wilkołaków może zawrzeć umowę zobowiązującą członków do wzajemnej pomocy w potrzebie, jednak przymierze to nie trwa zbyt długo.

Liczba członków watahy waha się od trzech do dziesięciu. Watahy, do których należy dziewięciu lub więcej członków najczęściej są rozbijane na dwie lub trzy mniejsze; podziały takie maja charakter pokojowy. Idealna wataha to taka, która miałaby pięciu członków, przy czym każdy z innego patronatu. Takie „błogosławione watahy" są niestety rzadkością, jako że trudno o tak szczęśliwy zbieg terminów pięciu Pierwszych Przemian. Ten stan rzeczy jedynie utwierdza wilkołaki w przekonaniu, że błogosławionej watahze przeznaczona jest chwała.

Więź pomiędzy członkami watahy nie oznacza całkowitej zgody. Podobnie jak rodzeństwo skłonne jest kłócić się między sobą o byle głupstwo, tak i członkowie watah spierają się, a nawet walczą między sobą z pozornie trywialnych powodów. Takie spory rzadko jednak przyczyniają się do rozpadu watahy – nie osłabiają jej nawet w chwilach próby. Prawdziwi bracia nie porzucają pozostałych podczas konfliktu z inną watahą lub groźniejszym wrogiem. Watahy są rodzinami pozbawionymi bagażu koneksji krwi, aczkolwiek zdarza się, że występują w nich więzi rodzinne. Nawet jeśli „członkowie rodziny" za sobą nie przepadają, to wspólnie stawiają czoła zewnętrznym wrogom.

Totem

Wiele watah, prawdopodobnie większość, urządza rytualne łowy na duchowy totem i wiąże go ze sobą. Odzwierciedla on ich więź ze światem duchów. Jest również maskotką, opiekunem i sprzymierzeńcem watahy. Totem watahy jest zazwyczaj duchem jakiegoś zwierzęcia, istotą o umiarkowanej sile. Inne duchy natury również stają się totemami watah; na przykład totem Leśnych Strachów jest duchem olbrzymiego dębu stojącego w centrum terytorium watahy. Watahy, których członkami jest wielu Władających Żelazem, mogą mieć za totem duchy budynków, pomników lub nawet samochodów.

Totem zazwyczaj podąża za watahą, jest niematerialny, aczkolwiek obecny w świecie cielesnym. Większość tych

duchów niezdolna jest do prawdziwego zmaterializowania się, mogą jednak przebywać w pobliżu chronionych przez siebie Uratha. Totem może porozumiewać się z innymi duchami i spełniać rolę szpiega watahy. Totemy o charakterze bojowym mogą przyłączać się do walki w świecie duchów, aczkolwiek nie zawsze rozsądnie jest narażać swój totem – niekiedy bowiem prawdziwą odwagą może się okazać dyskrecja. Totem może się przysłużyć watażę na inne sposoby: poprzez nauczenie jej członków garści Darów, dzielenie się wiedzą lub kontaktowanie watahy ze sprzymierzonymi z nim duchami.

Metoda zdobycia totemu przez watahę wilkołaków jest dość skomplikowana. Większość duchów jest wrogo nastawiona wobec Uratha, na wpół cielesnych uzurpatorów, samozwańczo przejmujących uprawnienia do regulowania populacji Królestwa Cieni. Łatwo wyczuć tę wrogość, gdy nocą samotnie przemierza się las. Uratha rzadko są mile widzianymi gośćmi, chyba że ich obecność jest korzystna dla lokalnych duchów. Większość z nich nie życzy sobie wilkołaczych intruzów na swym terenie. Niektóre z totemów watah to urodzeni buntownicy lub oportuniści, inne zostały skłonione do współpracy ofiarami pełnymi szacunku i szczyptą subtelnych gróźb.

Niektórzy Uratha czują naturalną więź z konkretnym totemem. Przyciągać ich może powiązana z nim sztuka lub mogą pozostawać w dobrych stosunkach ze zwierzęciem odpowiadającym temu totemowi. Inni Uratha nie czują tak oczywistej więzi, pasuje im jednak symbolika i tabu ducha. Wilkołak pracujący jako ratownik medyczny może nie odczuwać łączności z Wężem, ich cele są jednak zbieżne. Większość Uratha nie jest jednak z góry związana z jakimkolwiek totemem. Więź taka wykształcana jest przez nich świadomie i narasta z upływem czasu.

Przykuwanie totemu

Duchy, które chciałyby dobrowolnie służyć watażę jako jej totem, są raczej rzadko spotykane. Watahy nie mogą jednak obyć się bez usług takich duchów. Niektóre watahy przyzywają duchy, wiążą je i przymuszają do służby rytuałami. Postępowe wilkołaki patrzą na takie praktyki krzywym okiem – mają je bowiem za rodzaj niewolnictwa. Tradycjonaliści jednak wskazują na tysiącletnią historię tego zwyczaju i brak większej różnicy pomiędzy nim a przykuwaniem duchów do fetyszy. Prawa świata duchów stanowią jasno, że silni mają władzę nad słabymi, a zniewolenie ducha w roli totemu – w porównaniu z pożarciem go dla zaczerpnięcia jego Esencji – jest z pewnością aktem łaski.

Przykute duchy totemiczne mogą z czasem stać się ochoczymi i lojalnymi sługami, szczególnie jeśli traktuje się je właściwie i sprawiedliwie. Inne buntują się przez lata, a najgroźniejsze z nich potrafią znaleźć sposoby na ominięcie pętających je rytuałów i tabu.

Wataha może stracić swój totem. Najbardziej prawdopodobną przyczyną takiego rozwoju sytuacji jest zniszczenie totemu posłanego przez watahę przeciw zbyt silnemu wrogowi. Totem może także watahę opuścić, jeśli jej liczebność zmniejszy się i utrzyma zbyt długo na tym poziomie. Jeśli liczba wilkołaków w watażę spadnie poniżej trzech na okres powyżej miesiąca, można się spodziewać odejścia totemu. W wypadku utraty towarzyszy wataha powinna pozyskać nowych członków lub przyłączyć się do większej watahy, jeśli ta wyrazi zgodę.

Totem można utracić również przez obrażenie go. Trudno złamać wewnętrzne więzi watahy poprzez zwyczajne nieokrzesanie. Każdy z totemów dysponuje jednak tabu, które obowiązuje także watahę. W odróżnieniu od duchów, wilkołaki dysponują możliwością zignorowania tabu, totem jednak nie jest w stanie tolerować takiego nieposłuszeństwa. Pomniejsze uchybienia wobec tabu irytują totem, jednak ciągłe i umyślne jego łamanie doprowadza ducha do furii. Totem potraktowany w taki sposób opuści watahę i rozpowszechni w świecie duchów informacje o jej zdradzie, utrudniając jej przyszłe relacje z innymi duchami. By nie zrazić do siebie totemu, wataha powinna więc odkryć jego tabu, jeszcze zanim podejmie decyzję o zawarciu z nim paktu. Drastyczne uchybienia wobec tabu totemu wystarczają, by złamać rytualne więzi przymuszające ducha do służby watażę.

Alfa

Wilkołaki dysponują tyloma wilczymi instynktami, że mogą bezwiednie formować się w watahy. Ten sam instynkt każe im agresywnie walczyć o przewodnictwo w grupach społecznych i czerpać korzyści z osiągniętych pozycji przywódczych. Przewodnik watahy, podobnie jak w przypadku wilków, nazywany jest alfą.

U wilków pierwszy kęs mięsa zabitej ofiary przypada osobnikowi stojącemu na szczycie hierarchii. Dlatego też alfa je pierwszy, nawet jeśli pozostali czekają niecierpliwiąc się. Wilkołaki odczuwają mniejsze instynktowne parcie na status, jednak alfa wypowiada się w imieniu watahy i jako pierwszy korzysta z tego, co wataha zdobywa. Jeśli wataha zajmuje dom, główna sypialnia należy się alfie. Jeśli dwóch członków watahy zabiega o względy atrakcyjnego partnera, wygrywa alfa.

Wataha dysponuje tylko jednym przewodnikiem. Roztropnie jest powstrzymać się od wyzwania alfy, jeśli konflikt taki osłabiłby grupę. Rzucenie takiego wyzwania podczas walki, podczas śledztwa czy też podczas zwykłej wyprawy przez nieznany teren może być niebezpieczne. W czasach względnego spokoju wyzwania są akceptowalnym sposobem odebrania władzy, jednak nie w sytuacjach, gdy zmiana u sterów może spowodować czyjąś śmierć czy krzywdę. Większość alf w watahach, które przetrwały dłużej niż kilka miesięcy, odwołuje się do doświadczenia pozostałych członków watahy, kiedy przewyższa ono wiedzę czy zdolności przywódcy. Alfa będący Rahu poprosi zapewne Elodotha o radę w sprawie negocjacji z duchami.

Niektóre watahy nie dysponują stałą pozycją alfy we wszystkich sytuacjach. Zwłaszcza błogosławione watahy zrzucają tę odpowiedzialność z jednego członka na drugiego, w zależności od tego, w jakim stopniu sytuacja odpowiada ich patronatom. Rahu przewodzi w boju, Cahalith lub Elodoth negocjują z wrogimi watahami, Irraka prowadzi łowy wymagające dyskrecji itd. Choć układ taki wymaga dobrego skoordynowania i sporej dozy zaufania, pomyślnie wprowadzony czyni watahę o wiele efektywniejszą i bardziej wszechstronną od tych korzystających z tradycyjnego modelu.

Odnajdywanie nowo Przemienionych

Wszystkie wilkołaki rozumieją ciążący na nich obowiązek poszukiwania wilkołaków, które zbliżają się do Przemiany – dotyczy to nawet watah zajętych dysputami terytorialnymi. Większość watah szuka wszystkich mogących zostać wilkołakami. Cahalith może znać listę ludzi, w żyłach których płynie wilcza krew. Niektórzy starają się nawet być na bieżąco z wydarzeniami zachodzącymi w lokalnych szkołach i na uczelniach, by wiedzieć o dzieciach mających lub powodujących nadzwyczajne problemy. Gdy granice są bezpieczne, wilkołaki patrolują swe terytoria co kilka nocy, zwracając szczególną uwagę na dziwne zajścia w świecie duchów. Jeśli dana osoba zdaje się powodować zamęt w *Hisil*, jeden z członków watahy gryzie ją (prawdopodobnie wywołując śmiertelne przerażenie), po czym dzieli się smakiem jej krwi z całą watahą, by ta mogła jej pilnować.

A co, gdy wataha odnajdzie już i schwyta młodego wilkołaka? Niektórzy od razu rozsyłają wici o nowo Przemienionym, pytając o innych niedoświadczonych Uratha, do których mógłby dołączyć w toku szkolenia. Wtedy doświadczonej i silnej wataże przypada odpowiedzialność wyszkolenia nowych. To wyjątkowo duża odpowiedzialność, ale też oznaka szacunku i zaufania ze strony okolicznych Uratha.

Czasami jednak nowo Przemieniony wilkołak nie ma do kogo dołączyć. W takim przypadku Uratha, którzy go odnaleźli, zapewne go sami zaadoptują. Jeśli tylko uda im się wymusić na nim posłuszeństwo i skłonić do nauki, przedłużają żywotność watahy.

Język

Ludzie wilczej krwi, tak samo jak wilkołaki przed Pierwszą Przemianą, są w stanie instynktownie porozumiewać się z wilkami. Potrafią odczytywać przesłania niesione przez język wilczych ciał i powarkiwań znacznie lepiej niż zwykli ludzie. To nie jest pełna forma komunikacji ani też poznawanie tajemnego języka wilków – to tylko specyfika pochodzenia. W pewnym stopniu zrozumienie to rozciąga się także na psy, choć ich krew jest tak wymieszana i rozcieńczona, że nie zawsze pozwala uzewnętrzniać się ich pierwotnej, wilczej naturze.

Wilkołaki w wilczej postaci nie są zdolne do mówienia ludzkimi językami, mogą jednak porozumiewać się między sobą (oraz ze zwykłymi wilkami) poprzez instynktowne zrozumienie „wilczej mowy". Choć nie są w stanie przekazywać w ten sposób bardziej złożonych czy abstrakcyjnych idei, komunikacja ta bywa zaskakująco ekspresyjna. Wilkołaki w postaci Urshul również mogą się tak porozumiewać, jednak zwykłe wilki uciekną, niezdolne stanąć oko w oko z wilkołakiem w tej formie.

Uratha mogą również nauczyć się Pierwszej Mowy, starożytnego języka, którego używają wszystkie duchy i którym, według legend, przed upadkiem Pangei posługiwali się wszyscy śmiertelni. Większość wilkołaków ma wrodzoną zdolność bazowego, instynktownego rozumienia Pierwszej Mowy. Mogą rozwijać ją przy pomocy znających ją wilkołaków lub duchów, które zgodzą się zostać nauczycielami. Choć dialekt Pierwszej Mowy, którym posługują się Uratha, nie jest tożsamy z dialektem używanym przez duchy (co wynika z konieczności zaadaptowania go do ich warg i gardeł) to podobieństwo jest na tyle duże, by duchy i wilkołaki mogły się z łatwością ze sobą porozumiewać.

Wilkołaki w postaci Urhan (wilczej) oraz Urshul nie są w stanie mówić ludzkimi językami, ponieważ ich narządy mowy nie mają odpowiedniego kształtu. Tak samo te, które przybrały postaci Hishu (ludzką) oraz Dalu, nie mogą porozumiewać się z wilkami, jako że nie posiadają futer i ogonów, będących częścią form wyrazu w wilczej komunikacji. Ci, którzy przybiorą formę Gauru, mogą (choć z trudem) mówić językami ludzi oraz posługiwać się wilczą mową – jednak gdy przywdziana zostaje forma bojowa, staje się jasne, że czas na dialog się skończył. Wilkołaki mogą korzystać z Pierwszej Mowy w każdej z postaci oprócz Urhan; najpłynniej posługują się fonetyzacją oraz niecodziennymi powarkiwaniami, stanowiącymi o jej subtelnościach, w formach Dalu i Gauru.



Skowyty

Wilkołaki potrafią wydawać skowyty podobne wilczym, są jednak w stanie korzystać z nich, by przekazywać więcej niż tylko proste emocje. Skowyty takie nie są szczekaniem psów ani też popiskiwaniem czy skowytem wilków. Najbliższym ludzkim odpowiednikiem wilkołaczego skowytu jest na wpół improwizowana śpiewna recytacja epickiego poematu. Prawdziwy skowyt może trwać dziesięć minut, godzinę lub ciągnąć się przez pół nocy. Skowyty są połowicznie wierne oryginałowi, a w połowie improwizowane – są formą sztuki zrodzoną z połączenia zwierzęcego instynktu i ludzkiego kunsztu.

Tak jak wilki, wilkołaki przyłączają się do skowytów. Wilki instynktownie unikają wycia w harmonii – zawsze dodają atonalne dźwięki do dominującego tematu skowytu przewodnika stada. Gdy wyje jeden wilkołak, członkowie jego watahy dodają swymi skowytami komentarze, niuanse i rytualne odpowiedzi.

Formalne skowyty mają swe tytuły i nazwy. Niektóre nazwano na przykład Sagą Zgrzytającego Kła czy Pieśnią Gór, choć większość nazywana jest jakiegoś rodzaju skowytami – jak Skowyt Furii po Wygnaniu. Część z nich z rozmaitych przyczyn przełożono na ludzkie języki, a ich zbiory zalegają w archiwach nieświadomych niczego historyków. Uratha, których trapi możliwość ujawnienia faktu ich istnienia ludziom, niszczą te przekłady, gdy tylko je znajdą. Tajemnice mają jednak zwyczaj rozprzestrzeniać się w sposób całkowicie niekontrolowany.





Rozmnażanie się i miłość

W wilczej watażе rozmnażać się wolno wyłącznie przewodnikowi stada, ludzie zaś właściwie robią, co chcą, o ile tylko uda im się znaleźć chętnego partnera, zależnie od uwarunkowań kulturowych. Uratha plasują się mniej więcej w pół drogi. Ich tabu zabraniają im wyboru partnerów swej rasy, z ważnych powodów. Jednak większość ludzkich partnerów jest akceptowalna. Wilkołaki nie dysponują wsparciem społeczeństwa, toteż młodym Uratha często zaleca się wstrzymanie z płodzeniem potomstwa do chwili, w której będą wiedzieli, jak sobie z nim poradzić. Jeśli wilkołak jest w stanie utrzymać pracę lub posiada inne źródło dochodów zapewniające jego dziecku wyżywienie, niechybnie podoła temu zadaniu. Ci, którzy nie są w stanie zapewnić swym dzieciom pożywienia, muszą polegać na pieniądzach od watahy. Uratha uważają posiadanie dzieci, których nie jest się w stanie utrzymać, za dyshonor.

Najbardziej znane ludzkie opowieści to romanse, a historie opowiadane przez Cahalithów niewiele się od nich różnią. Opowieści Ludu opisują legendę jego powstania jako tragedię i romans w jednym. W ten czy inny sposób praktycznie każdy wilkołak wydał kiedyś skowyt lamentu za utraconą miłością.

Wilkołacza samica zapłodniona przez ludzkiego samca przechodzi przez cykl dziewięciomiesięcznej ciąży, identyczny z tym, który przechodzą ludzkie samice. Mniej więcej jedno dziecko wilkołaka na czworo samo staje się Uratha. Pozostałe dzieci w mniej więcej 50% przypadków dziedziczą silniejszą dawkę wilkołaczej krwi i znane są jako „ludzie wilczej krwi". Co więcej, potomstwo ludzi wilczej krwi również może stać się Uratha. Zdarza się to jednak jedynie w około dwóch procentach przypadków. Drugie i dalsze pokolenia ludzi wilczej krwi najczęściej zupełnie tracą swe dziedzictwo. Zdarzają się jednak przypadki, że wilcza krew nie słabnie. Wilkołak czasami jest w stanie wywęszyć wilczą krew w człowieku. Zapach taki jest dla niego upajający, jest oznaką dobrego partnera. Cecha ta może się jednak przyczynić także do tragedii, ponieważ Nieskalani również nie mają problemów z wywęszeniem wilkołaczych dzieci lub partnerów wilczej krwi.

Miłość łącząca wilkołaka i człowieka często kończy się tragedią. Przyrodzony wilkołakom Szał jest mocniejszy od jakichkolwiek emocji znanych człowiekowi. Gdy w upalną sobotnią noc w przestrzeń osobistą człowieka wdziera się nacisk tłumu, nawet najbardziej rozwścieczony wciąż jest potulnym zwierzęciem roboczym w porównaniu do rozjuszonego wilkołaka. Uratha to istoty obdarzone niewiarygodnie silnymi emocjami. Kochają każdą komórką swych ciał i równie potężnie nienawidzą.

Jeśli wściekły człowiek nie ma zamiaru zadać ciosu, może zacisnąć pięść. Jeżeli zaś wściekły wilkołak nie ma zamiaru popełnić morderstwa, może mimo to przyjąć postać Dalu lub

Gauru. To odruch, a przynajmniej tak tłumaczą to sobie Uratha. Problemem staje się to, że widok jednej z tych form wywołuje u ludzi Delirium. Jest ono ponoć błogosławieństwem Matki Luny, skrywającym jej dzieci przed wzrokiem ludzkości. Delirium to rodzaj nadnaturalnego obłędu manifestującego się jako lęk dalece przekraczający naturalny instynkt samozachowawczy. Jest bezwzględnym przerażeniem, którego źródłem są pierwotne potwory niegdyś władające światem.

Ludzie wilczej krwi są w małym stopniu odporni na wpływ Delirium. Na widok rozjuszonego wilkołaka nie wpadają w stan katatonii czy w panikę, wciąż jednak lękają się, a ich dzieci nieustannie uciekają.

Uratha to istoty wyjątkowo terytorialne, na wzór wilków biorące sobie partnerów na całe życie. Wilkołaki nie radzą sobie najlepiej z niuansami nowoczesnych związków, czy kontrolowaniem emocji. Zwykła sprzeczka dwojga ludzi przerodzić się może w awanturę. Tymczasem w wyniku sprzeczki, w której bierze udział wilkołak, ukochany ludzki partner może skończyć z połamanymi kośćmi albo jeszcze gorzej. Człowiek zdradzający wilkołaczego kochanka ryzykuje życiem, jako że wilkołak niechybnie poczuje zapach intruza na ciele swego partnera.

Ludzcy partnerzy i rodziny wilkołaków, a zwłaszcza ludzie wilczej krwi, są nieustannie zagrożeni. Rodzina żyje zwykle w sercu terytorium watahy, gdzie ta może mieć na nią oko. Dzieje się tak nie bez powodu – Nieskalani są świetnymi tropicielami, a wrogowie wilkołaków chętnie wyładowują swą nienawiść na rodzinach Odrzuconych i ich dobytku, jeśli nie mogą dosięgnąć ich samych. Większość wilkołaków staje przed wyborem między namiętnymi jednorazowymi spotkaniami z nieznajomymi a długoterminowymi związkami, które stawiają ich bliskich w obliczu wielu zagrożeń. Cahalithowie śpiewają rzewne pieśni o związkach obu rodzajów.

Parzenie się z innym Uratha jest złamaniem Przysięgi, nie jest nim jednak obdarowanie Uratha miłością. Wilkołaki poznały Przysięgę w Pierwszej Mowie, a jej sformułowania to zwięzłe i oschłe rozkazy pozostawiające miejsce na interpretację niuansów. Zwyczajowo zadawane pytania mają wiele odpowiedzi – czy Uratha mogą uprawiać seks nieowocujący potomstwem? Co z homoseksualnością czy, na przykład, mniej bezpośrednimi aktami seksualnymi? Większość Półksiężyców przyjmuje stanowisko konserwatywne, ponieważ zdają sobie sprawę z tego, jak niebezpieczne jest igranie z eskalacją relacji seksualnych między wilkołakami.

Uratha są stworzeniami ziemi i ducha. Uznają za konieczne nieustanne potwierdzanie swego dziedzictwa poprzez rozmnażanie się z istotami świata materii, dlatego też interesują się ludźmi. Jeśli nie zakotwiczą się w świecie materialnym, poprzez nasienie i łona ludzi, rozmnażają się między sobą w sferze ducha i uciekają.

Gdy samica Uratha zostanie zapłodniona przez wilkołaka, rezultat jest przerażający i bolesny. Przechodzi wszystkie stadia oraz symptomy ciąży – dziewięciomiesięczny okres rozwoju, poranne mdłości itp. Nie jest w stanie zajść w tym czasie w normalną ciążę, nie menstruuje. Na koniec tej fałszywej ciąży, matkę czeka względnie krótki, aczkolwiek niesłychanie bolesny poród, którego efektem będzie jedynie obfite krwawienie.

Potomstwo nie pojawia się, a przynajmniej nie w świecie materialnym. Zamiast niego rodzi się duchowe szczenię – zdeformowany, dziki duch wilka obdarzony ludzką inteligencją. Duch ten, nazywany przez Uratha Upiornym Szczenięciem lub *unihar*, ucieka natychmiast w najdalsze ostępy świata duchów. Od chwili porodu nie podlega działaniu żadnego Daru ani rytuału. W przeciwieństwie do innych duchów *unihar* nie mogą zostać spętane; tę odporność dziedziczą zapewne po swych rodzicach. Zdarza się, że Uratha napotykają *unihar*, gdy te już dorosną i staną się dziksze i brutalniejsze – są wtedy jednymi z najbardziej przerażających wrogów Ludu.

Dzieciństwo

Choć wilkołaki zazwyczaj są w stanie rozpoznać zapach innego wilkołaka, przed Pierwszą Przemianą nie jest to łatwe. Staje się to wykonalne dopiero na około jeden cykl księżycowy przed Przemianą. Wilkołaczy rodzic nie jest w stanie stwierdzić, czy jego dziecko, nowo narodzone czy nawet kilkuletnie, rzeczywiście jest Uratha. Może ono pachnieć jak osoba wilczej krwi, ale nawet to nie daje pewności. Wiele wilkołaków nie przejawia żadnych oznak wilczej krwi aż do chwili nadejścia Przemiany. Podobnie duchy raczej nie rozpoznają dojrzewającego wilkołaka aż do ostatniego miesiąca przed Przemianą – ta zaś przychodzi niespodziewanie. Oczywiście byłoby o wiele łatwiej, jeśli nadchodziłaby dokładnie w chwili osiągnięcia dojrzałości, po utracie dziewictwa czy w chwili pierwszego upokorzenia lub pobicia. Tak jednak się nie dzieje.

Każdy młody wilkołak zdaje się być człowiekiem – być może wilczej krwi, być może nie. Nie ma żadnych oznak jego prawdziwego potencjału, a ci, którzy w młodości zostali wystawieni na widok rozjuszonego Uratha, wciąż będą odczuwali skutki Delirium. Dla wielu wilkołak ten jest rodzicem lub innym krewnym, a tego rodzaju konfrontacje nadają ton całemu ich dzieciństwu. Niektórzy pamiętają je jako choleryczne usposobienie rodzica lub wdarcie się dzikiego zwierzęcia do ich domu; inni zaś po prostu miewają dziecięce koszmary.

Większość Uratha traktuje doświadczenia swego dzieciństwa jako najnormalniejsze pod słońcem i zupełnie zrozumiałe. Rodziny pojawiające się w telewizji, w książkach – te dopiero nie mają żadnego sensu. W tak skonstruowanym świecie dzieci nieustannie mają do dyspozycji oboje lub jedno z rozwiedzionych rodziców, starających się zapewnić im „normalne" życie. Obcy szanują ich prawo do prywatności, nikt nie wyje po nocach, nikt nie zjawia się spanikowany i uwalany krwią...

Inaczej wygląda dzieciństwo przy wilkołaczym rodzicu. Jeśli to ojciec jest Uratha, niemal nigdy nie mieszka z matką i pozostałymi dziećmi, co na pewno wychodzi im tylko na dobre. Dzieci niemal nie widują go zdrowym i zadowolonym. Pojawia się w domu, gdy potrzebuje pomocy lub pieniędzy, albo też po to, by ostrzec wszystkich przed nadchodzącym zagrożeniem. Zjawia się tylko czasami, by zobaczyć, jak mają się jego dzieci i czy nie zmienił się ich zapach. Może próbować okazać im jakieś uczucia, zazwyczaj jednak ma wiele innych spraw na głowie, których dzieci są raczej nieświadome, a już na pewno nie mają z nimi nic wspólnego. Takie zachowanie uczy wytrwałości. Dzieci stają się samodzielne i przekonują

się, na kim mogą tak naprawdę polegać – zazwyczaj głównie na sobie nawzajem lub na swym wilkołaczym rodzicu, jeśli przemoc staje się koniecznością.

Niektórzy Uratha oddają swe dzieci do adopcji – przyjaciołom, dalekim krewnym lub nawet instytucjom państwowym. Wilkołacze matki, przykładowo, mają mnóstwo problemów z wychowywaniem dzieci. Ich odruchy macierzyńskie kłócą się z instynktami drapieżnika. Jak głoszą legendy, nie zawsze tak było, lecz po Upadku Uratha stali się rasą niezdolną do normalnego rozmnażania, co zerwało związek pomiędzy macierzyństwem i byciem wilkołakiem. Niektórym wilkołaczym matkom udaje się wychować swe dzieci, zdarza się to jednak dość rzadko. Niewiele z nich jest w stanie pogodzić bestialstwo drapieżnego serca z czułością przynależną rodzicowi.

Można tylko zgadywać, czy przybrani rodzice wilkołaczych dzieci wiedzą, na co się porywają. Jedna czwarta tych potomków sama jest Uratha. Za każdym razem, gdy słyszy się o demonicznych dzieciach z adopcji – niewychowanych, agresywnych, o destruktywnych zapędach – można domyślać się, że chodzi o jedno z nich. Niektórzy Uratha pilnują swych dzieci, choćby tylko kątem oka, ponieważ ich wrogowie mogliby zechcieć podnieść rękę także na nie.

Najszczęśliwsi są ci z Uratha, którzy wiedli spokojne życie rodzinne przed Pierwszą Przemianą. Być może adoptowano ich lub oboje rodzice są wilczej krwi. Możliwe, że rodzice nie mieli pojęcia, co czeka ich dzieci. Uratha nie mówią swym krewnym zbyt wiele, głównie po to, by chronić przed wiedzą, która wciągnęłaby ich w świat pełen niebezpieczeństw. Wielu nie zdaje sobie nawet sprawy z tego, że ich dzieci mogą być Uratha. Taki stan rzeczy powoduje, że wilkołaki dojrzewają nieświadome tego, czym i kim są. Nie jest to jednak najgorszy z wyobrażalnych losów.

Dzieci wilczej krwi oraz młodzi Uratha różnią się od ludzkich dzieci w dwóch kwestiach. Pierwszą jest gniew. Ludziom wilczej krwi nie grozi znany Uratha Szał, dziedziczą jednak ułamek oszałamiającej potęgi, jaką wilkołakom daje furia. Uratha przed przejściem Przemiany – nazywani w Pierwszej Mowie *nuzusul* – odczuwają podobne symptomy. O wiele częściej od innych, podobnie jak ich bracia i kuzyni, stają się drażliwi i agresywni.

Drugą ze znaczących różnic jest Królestwo Cieni. Większość duchów nie rozpoznaje *nuzusul*, ale są dla nich bardziej interesujący niż ludzie wilczej krwi. Dziwne, niewytłumaczalne zjawiska mają miejsce znacznie częściej wokół niedojrzałych wilkołaków niż wokół innych. Za każdym razem, gdy cała klasa choruje, *nuzusul* pozostaje w pełni sił, zapada jednak na zdrowiu, gdy inni nie chorują. W większe święta przytrafia się dziwna pogoda – śnieg na Wielkanoc, rozżarzone Halloween, deszcz na Boże Narodzenie. Każdy potencjalny omen jest znakiem dla czujnych wilkołaków, miejmy nadzieję, że watahy Odrzuconych, a nie Nieskalanych.

Uznanie

Uratha dzielą intuicyjne zrozumienie hierarchii oraz chęć uzyskiwania wyższego statusu. Wzajemne ocenianie swej pozycji społecznej jest dla nich niemal odruchowe. Dwójka wilkołaków może zacząć rozmawiać, dopiero gdy dojdzie do porozumienia w sprawie wzajemnego statusu. Wilkołaki spisują listy wszelkich swych dokonań, wypalając na swych ciałach widoczne dla duchów mistyczne znamiona, świecące srebrnym blaskiem, gdy wilkołak przemierza Królestwo Cieni.

Uznanie wilkołaka składa się z prostych i klarownych cnót Czystości, Chwały, Honoru, Mądrości oraz Przebiegłości. Owych pięć cnót Uznania odpowiada zadaniom pięciu patronatów i chórów Dzieci Luny nad nimi czuwających. Chwała należy się Cahalithowi zdolnemu sprostać wymogom swego patronatu, a doskonale spisujący się Ithaeur nosił będzie znamiona Mądrości. Każde z pięciorga Plemion Księżyca wybrało odmienny aspekt Uznania, który honoruje. Łowcy w Mroku kroczą ścieżką Czystości, podczas gdy Władający Żelazem utożsamiają swe credo wszechstronności i adaptacji z Przebiegłością.

Choć Uznanie jest dla Uratha przydatną miarą przy ustalaniu wzajemnej hierarchii bez zbędnego rozlewu krwi, ma jednak także swe odzwierciedlenie po drugiej stronie Bariery. Im więcej Uznania zyskał wilkołak, tym większe szanse, że napotkane duchy wezmą go za kogoś potężniejszego od siebie. Nie obdarzą go za tę przewagę uwielbieniem i nie usłuchają go, o ile ich do tego nie przymusi, będą jednak szanowały jego moc i pozycję.

Starszyzna plemion i regionów

Watahy są podstawowymi jednostkami społeczeństwa Uratha. Wilkołak o wystarczająco wysoki poziomie Uznania znany będzie w całej okolicy i poza nią. Najsławniejsi Uratha mogą służyć radą innym, polującym zazwyczaj w promieniu kilkuset kilometrów, przedstawicielom swego patronatu. Mogą również być strażnikami najstarszej i najistotniejszej wiedzy. Wilkołaki te pielęgnują często wiedzę nieznaną niemal nikomu innemu i rzadko dopuszczają kogokolwiek do jej arkanów.

Plemiona nie posiadają ustalonych struktur, aczkolwiek wewnątrzplemienne loże są znacznie sztywniej zhierarchizowane. Wilkołaki o wyjątkowo wysokim Uznaniu traktowane są często jako głos plemienia (za wyjątkiem Widmowych Wilków, rzecz jasna), nie mają jednak odpowiedniej pozycji, by wydawać rozkazy reszcie swych współplemieńców. Ogół Uratha uważa taki stan rzeczy za słuszny. Cóż bowiem mieszkający wiele dni drogi na północ członek starszyzny może wiedzieć o problemach, z którymi boryka się terytorium watahy? Wataha musi odpowiadać wyłącznie przed samą sobą.

Terytorium watahy

Najważniejszą rzeczą, którą posiada wataha, jest jej terytorium. Każda piędź ziemi jest zroszona jej krwią. To więcej niż dom. Objęcie terytorium łączy się bowiem z przysięgą odpowiedzialności za wszystko, co zachodzi na jego terenie, zarówno w świecie materii, jak i efemery.

Plemiona Księżyca zjednoczone są przez przysięgi krwi złożone ich totemom oraz Lunie. Przysięgi te mówią, że Uratha zobowiązują się podejmować obowiązki Ojca Wilka. Wataha składająca taką przysięgę dokłada wszelkich starań, by na jej terytorium rozdzielić światy duchów. Duchy, w miarę możliwości, utrzymuje w Cieniu, kontrolując ludzi przez nie opętanych.

Porządna wataha powstrzymuje także ludzi przed działaniami niepotrzebnie wzburzającymi i pobudzającymi najgorsze aspekty świata duchów, takimi jak: wandalizm, przemoc i rytualna magia. Duchy mają im za złe co aktywniejsze „wtrącanie się" w ich sprawy, ich przychylność jednak jest dla Uratha mniej istotna od stanu zdrowia świata.

Nie wszystkie watahy obdarzone są adekwatnym poczuciem odpowiedzialności. Niektóre zmieniają swe terytoria w udzielne księstwa i ignorują potrzeby światów ducha oraz materii, zaspokajając wyłącznie własne doraźne zachcianki. Takie porzucenie podstawowych obowiązków przyniesie wataże wrogość wszystkich sąsiadujących z nią watah Odrzuconych, o ile te dysponują jakimkolwiek poczuciem odpowiedzialności. Wataha tego typu zazwyczaj nie przejmie się tym, nie zauważając niczego, co ma miejsce poza granicami jej terytorium.

Bardzo często postawa watahy plasuje się w rejestrach pośrednich. Wilkołaki takie zajmują się najgorszymi wykroczeniami przeciw Barierze i najpoważniejszymi z ludzkich występków. Mają bowiem na celu uczynienie okolicy przyjaźniejszą i łatwiejszą w obronie. Nie zawsze odpowiada to co bardziej radykalnym sąsiadom czy też duchowym władcom Królestwa Cieni, jednak Uratha nie zwykli przejmować się opiniami na ich temat oraz swą popularnością. Wierność Przysiędze jest dla nich najważniejsza.

Zajęcie terytorium

Rzadko zdarza się, by wataha znalazła ciekawy kawałek terenu, którego nikt ani nic jeszcze nie zajmuje. Z rozmaitych przyczyn większość wolnych miejsc nie jest najciekawszym wyborem, np. kilka kilometrów kwadratowych górskiego zbocza czy też miejskie wysypisko, choć jest ich wyjątkowo wiele.

Watahy zajmują terytoria z trzech głównych przyczyn – ze względu na nakazy instynktu, przewagę taktyczną nad wrogami oraz dostępność zasobów. Na poziomie instynktów Uratha pozostają po części ludźmi, a po części wilkami – obu tym połowom potrzebne jest stabilne terytorium, które mogą nazwać domem. Terytorium takie jest podstawą do umacniania więzi społecznych z ludźmi i innymi Uratha oraz miejscem, gdzie można znaleźć i utrzymać partnera. Wilki potrzebują terenów łownych i miejsca, w którym ich młode będą bezpieczne. Ludzie pragną zaś własnego skrawka ziemi, który będą mogli kształtować zgodnie z własnymi potrzebami.

Wataha posiadająca własne terytorium może o wiele łatwiej przypuszczać ataki na sprawiające problemy okolice lub bronić się przed atakami. Wilkołaki wiedzą, gdzie na ich terenie znajdują się najlepsze kryjówki, jakie są najdogodniejsze punkty obserwacyjne wzdłuż doliny lub gdzie najłatwiej ukraść broń o czwartej nad ranem. Dobre terytorium zapewnia bezpieczne miejsce, w którym wilkołaki mogą leczyć rzadko im się przytrafiające poważne obrażenia. Słusznych rozmiarów terytorium zapewnia wilkołakom także miejsce do bezpiecznego wyładowywania wściekłości. Na swoim terenie wilkołak może obalać drzewa, krzyczeć, wyć do księżyca, zabijać zwierzęta, a nawet ludzi – nie przejmuje się zbytnio reakcją innych Uratha czy nieznanych sobie duchów.

Ostatnią, a zarazem najważniejszą rzeczą, jest to, że zajęcie terytorium daje wataże dostęp do położonych w nim loci – miejsc, gdzie ściana pomiędzy światami ciała i ducha nie jest tak gruba – co pozwala jej wkraczać do Królestwa Cieni i czerpać zeń Esencję.

By adekwatnie uprawomocnić zajęcie terytorium, wataha musi oznaczyć jego granice i oznajmić ten fakt lokalnym Uratha, duchom oraz innym stworzeniom nocy. Oznaczenia granic mogą przyjąć dowolną postać, jaka wyda się stosowna, zważywszy na to, kogo Uratha chcą o tych granicach poinformować. Terytorium położone na odludziu w zasadzie nie potrzebuje granic. Wilkołaki nawiedzają po prostu okoliczne miejsca, które je interesują i do których są w stanie dotrzeć. W mieście Uratha mogą wykorzystywać graffiti, zaszyfrowane ogłoszenia prasowe lub wpisy internetowe. Duchy powiadamiane są zazwyczaj przy wykorzystaniu rytuałów rozsyłających niezbyt złożone wiadomości po Królestwie Cieni. Rytuały te mogą wymagać powtórzeń przez kilka nocy z rzędu, by wieści trafiły w każdy zakątek lokalnego świata duchów.

Sprawy znacznie się komplikują, jeśli wilkołakom nie uda się znaleźć w pobliżu odpowiadającego im i jeszcze nie zajętego terytorium. Zmuszone są wtedy wyprawić się daleko od dotychczasowego miejsca zamieszkania lub wydrzeć strzępy z terytoriów innych watah. Rzadko mogą zechcieć scedować część swego terytorium na rzecz innych Uratha. Może tak się stać w sytuacji, gdy wataha kontrolująca spore terytorium straci kilku członków i nie jest w stanie skutecznie bronić tak wielkiego terenu.

Jeśli wataha obierze za cel teren będący częścią terytorium innej watahy, konflikt jest nieunikniony. Niekoniecznie musi to oznaczać bezpośrednią walkę, każda metoda rozstrzygnięcia takiego sporu jest uznawana za adekwatną. Duchy przywołane przez każdą z watah mogą stoczyć ze sobą walkę lub wywołać chaos na ulicach. Podczas jednego z zajść w Kentucky zjawy zaprzęgnięte do służby przez watahę Gniewnych Umarłych przez cały miesiąc nawiedzały domy zamieszkujących okolicę ludzi. Atak ten spowodował wyczerpanie sił lokalnej watahy Armii Pięciu, zmęczonej wygaszaniem niepokojów z nim związanych. Odciągnął ją również od jej loci, dając Gniewnym Umarłym szansę prowadzenia negocjacji z pozycji siły.

Napór ludzkości w przeludnionych miastach czyni spustoszenia w świecie duchów. Intensywność duchowości miasta odbija się echem po drugiej stronie Bariery, tworząc w rejonach miejskich o wiele więcej loci, niż znaleźć można na podobnej wielkości terenach wiejskich lub połaciach niezamieszkanych lasów. Większa liczba loci stwarza większe szanse zadomowienia się watah, mogących zajmować mniejsze terytoria niż te, które zajmowałyby na wsi lub w dziczy. Utrzymanie dużych terytoriów w mieście jest wyjątkowo trudne, zwłaszcza jeśli zamieszkują je również wampiry, magowie i inne podobnego rodzaju istoty.

Tereny wiejskie zapewniają dobre warunki dla aktywności Uratha. Bariera jest tam cieńsza, a świat duchów w lepszym stanie. Różnorodność dzikiej zwierzyny prowadzi do zwiększenia różnorodności duchów. Dlatego też istnieje

szansa, że totem watahy będzie czuł się znacznie lepiej na terenach wiejskich niż w mieście.

Tereny „wiejskie" mogą oznaczać dwie przestrzenie: tereny uprawne lub prawdziwie dzikie. Większość wiejskich terytoriów watah łączy oba rodzaje terenów. Ludzie zajmują się uprawami od przeszło pięciu tysięcy lat, toteż Uratha nie uważają rolnictwa za nienaturalne. Niektóre duchy (zwłaszcza duchy zwierząt hodowlanych i samej ziemi uprawnej) uważają je jednak za zbrodnię. Zatem wilkołakom z tych terenów sąsiedzi będą częściej rzucać wyzwania, mimo że to miejskie wilkołaki sąsiadują z większą liczbą watah. Wilkołaki w miastach zawierają pakty ze swymi sąsiadami; liczą się bowiem z nieustanną obserwacją ludzi i ich policji oraz wrogów o odmiennej naturze. Poza miastami wilkołakom o wiele łatwiej przychodzi bezkarne wykradanie kilku akrów terenu sąsiadom.

Wilkołaki mieszkające poza miastami mogą brać za swe terytoria całe hrabstwa, gminy lub tereny o podobnej powierzchni. Teren o boku długości od trzydziestu od sześćdziesięciu kilometrów nie jest zbyt wielki dla watahy dysponującej nowoczesnymi środkami transportu, choć pewne rzeczy są w stanie umknąć jej uwadze. Wilkołaki na terenach miejskich zajmują znacznie mniejsze terytoria. Przeciętne miasto na wybrzeżu Stanów Zjednoczonych ma powierzchnię od stu do stu czterdziestu kilometrów kwadratowych. W jego granicach swe własne terytoria może mieć wiele watah. Miasta we wnętrzu kraju są o wiele bardziej rozległe, wciąż jednak są domem dla dużo większej liczby watah niż tereny niezurbanizowane o podobnej powierzchni.

Wataha wybiera terytorium najbardziej odpowiadające jej członkom, celom i totemowi – jeśli tylko jest w stanie znaleźć wolne terytorium tak idealnie do niej dopasowane. Zazwyczaj jednak wilkołaki muszą zdecydować, czy wolą żyć na terenach im nieodpowiadających, na których jednak ich totem będzie się czuł wyśmienicie, czy też wolą komfort kosztem niezadowolenia totemu.

Terytorium watahy rozrasta się wraz ze wzrostem jej uznania, potęgi i wpływów. Wataha żółtodziobów może patrolować jedynie kilka niewielkich, względnie bezpiecznych miasteczek, gdy jednak urosną w siłę i doświadczenie, będą w stanie poradzić sobie z terytorium o przekątnej 75 kilometrów. Technologia i współpraca z duchami mogą być w tym niezwykle pomocne. Duchy ułatwiają zarządzanie terytorium, podobnie jak telefony komórkowe.

Loci

Niewiele rzeczy jest tak cennych dla wilkołaków jak loci – miejsca, w których Bariera nie jest zbyt silna i przez które swobodnie przepływa Esencja. Jedynie w obecności locus wilkołak może zrzucić ciężar bycia Odrzuconym i wkroczyć raz jeszcze do świata duchów.

Loci są istniejącymi w świecie materialnym skupiskami energii duchowej, mającymi charakterystyczny posmak lub rezonans. Podobne są źródłom lub fontannom; powstają, gdy Esencja o konkretnym rezonansie płynie wystarczająco mocnym strumieniem, by wypłukać Barierę, lub gdy konkretny rezonans zostanie w danym miejscu potężnie wzmocniony. Locus zawsze posiada formę fizyczną. Róg starego budynku może stać się locus miejskiej energii, a masowy grób – locus energii śmierci.

Loci przyciągają duchy sprzymierzonych ze sobą rodzajów. Istnieją zarówno w Cieniu, jak i w świecie materialnym. Umożliwiają więc duchom o zgodnym z nimi rezonansie na o wiele łatwiejsze manifestowanie się. Są rodzajem okna w Barierze, przez które zajrzeć mogą jedynie sprzymierzone duchy. Locus może zostać zniszczony; najłatwiej dokonać tego w świecie materii.

Wataha może wykorzystywać loci położone w granicach swego terytorium, by „zestrajać" lokalny świat duchów. Locus nie jest niezależnym bytem podobnym duchom. To tylko skrawek ziemi, stworzenie, osoba lub obiekt, które mają związek z danym rodzajem energii duchowej. Wybite okno w szpitalu psychiatrycznym może być locus chaosu i szaleństwa, podczas gdy fragment starego i głębokiego strumienia może być locus żywiołu wody. Przedsiębiorcza wataha potrafi wzmacniać loci, osłabiać je lub nawet wykorzystywać do kształtowania lokalnego Cienia.

Większość watah stara się zająć choć jeden locus, by dysponować stałym źródłem Esencji. O większe loci na danym terenie mogą się toczyć zażarte walki, zwłaszcza pomiędzy Odrzuconymi i Nieskalanymi. Gdy silny locus zostanie zajęty, wataha wilkołaków może przenieść część jego energii do amuletów. W ten sposób wilkołaki mogą dysponować niewielkimi bukłakami Esencji. W chwili zagrożenia wypijają ich moc i korzystają z zawartej w nich Esencji tak samo, jak gdyby pozyskały ją z innych źródeł. Korzystając z wyjątkowo potężnych rytuałów, wataha jest w stanie wzmocnić locus przez zwiększenie ilości Esencji, którą ten dla nich generuje.

Oczywiście wataha nie będzie chciała pozostawić swego źródła bez ochrony. Wiele watah pozostawia na straży swój totem, by same nie musiały się kłopotać pilnowaniem locus. Inne przyzywają i przykuwają duchy, by te strzegły loci jako tymczasowi strażnicy, zaskarbiając sobie ich lojalność dziesięciną Esencji wypływającej ze strzeżonych przez nie loci. Choć większość duchów wciąż darzy Odrzuconych nienawiścią i z niechęcią wyświadcza im przysługi, po rytualnym przykuciu przez wilkołaki oraz zapewnieniu im stałego źródła Esencji z trudem przychodzi im oparcie się współpracy. Niektórym watahom udaje się zawrzeć pakty z odmiennymi od siebie istotami nadnaturalnymi, co pozwala im na swobodne wyprawianie się przeciw wrogom. Koteria wampirów najprawdopodobniej z chęcią będzie strzegła locus przez jedną noc (nie interesując się jego Esencją), w zamian za możliwość skorzystania w razie potrzeby z fizycznej potęgi całej watahy wilkołaków stojących po ich stronie.

Inne zasoby w ramach terytoriów

Terytorium może zawierać całe tuziny elementów, które pomagają wataże w wykonywaniu obowiązków i ułatwiają jej życie.

• **Ludzie wilczej krwi:** Krewni wilczej krwi są przydatni z kilku powodów. Spędzanie czasu w ich towarzystwie jest bezpieczniejsze niż wśród zwykłych ludzi. Jako partnerzy zwiększają szansę na spłodzenie wilkołaka czystej krwi, a niektórych interesu-

je takowe potomstwo. Czasem można powierzyć im pewną cząstkę wiedzy o Uratha i ich świecie. Wilkołak zrzuca więc z barków ciężar swego dziedzictwa, spędzając czas z kimś spoza watahy, kto jest w stanie przynajmniej w części zrozumieć trudy jego życia.

• **Bogactwo:** Ludzie mawiają, że pieniądz rodzi pieniądz. Nie mają nawet pojęcia, jak wiele w tym racji. Duchy pieniędzy *rzeczywiście* zbierają się tam, gdzie kumulowana jest waluta, a duchy – karmiące się takimi ludzkimi emocjami jak desperacja – pojawiają się wokół banków i bankomatów. Spore sumy pieniędzy mogą przyciągać duchy, tak samo jak pojedyncze monety, którym znaczenie nadali kolekcjonerzy. Jeśli rzeczy, które można nabyć wśród ludzi, są w jakimkolwiek stopniu przydatne danym wilkołakom, a z jakiegoś powodu nie chcą one lub nie mogą ich sobie zabrać, to opłaca się im utrzymanie przepływu gotówki przez ich terytorium.

• **Infrastruktura:** W niektórych częściach świata elektryczność, kanalizacja, bieżąca woda czy dopływ gazu są nieosiągalne lub zawodne. Wilkołaki nie *muszą* korzystać z tych rzeczy, jednak dostęp do tych wygód jest przydatny. Wiadomość przekazywana telefonicznie ma większy zasięg niż wilkołaczy skowyt, a dom ogrzewany gazem jest w stanie zapewnić ciepło rodzinie wilkołaka.

• **Duchy:** Większość duchów odczuwa przynajmniej skrywaną wrogość wobec wilkołaków, jednak duchy będące dziećmi Pierworodnych mogą odnosić się przyjaźnie do Uratha odpowiedniego plemienia. Niektóre zawierają z wilkołakami przymierza i pakty o nieagresji. Duchy te są w stanie wykonywać zwiady, szpiegować dla Uratha, powiadamiać ich o zagrożeniach lub nawet, choć bardzo rzadko, wspomóc ich w walce. Wiele duchów można nakłonić do uczenia godnych Uratha Darów, nigdy jednak nie będą robiły tego za darmo.

• **Policja i wojsko:** Ludzcy stróże prawa i żołnierze mogą stanowić przeszkodę dla aktywnych wilkołaków. Watahy, które zmagają się na swoich ziemiach z takimi siłami, mogą jednak je wykorzystać. Wrogów zabijających ludzi bez zastanowienia można do pewnego stopnia kontrolować przez anonimowe zgłoszenia na policyjnej alarmowej linii telefonicznej. Bazy wojskowe przyciągają z kolei liczne duchy wojny, które – o ile wataże uda się je poskromić – mogą zostać zaprzęgnięte do współpracy.

• **Potajemne przemieszczanie się:** Kanały, tunele metra lub niebezpieczny teren to poważne atuty obronności danego terytorium. Wilkołaki mogą dzięki nim poruszać się po swym terenie niezauważone, a nawet polować w formach wzbudzających Delirium bez wywoływania zamieszek. Są również w stanie uderzać na wrogów z zaskakujących kierunków. Możliwość dyskretnego przemieszczania się znacznie ułatwia szpiegowanie innych. Ścieżki wilkołaków prowadzić mogą również przez świat duchów, choć tylko pomiędzy loci, gdyż ostępy Cienia poza terytorium watahy są zazwyczaj śmiertelnie niebezpieczne. Zdolność niezauważonego przemieszczania się po świecie materii to poważny atut.

• **Bariery:** Siła lokalnej Bariery może stanowić atut lub wadę danego terytorium. Silna Bariera zapobiega wtargnięciu duchów, co pomaga w odgradzaniu się od niematerialnych drapieżców. Ogranicza jednak zdolność watahy do czerpania z zasobów świata duchów. Słaba Bariera z kolei pozwala im na łatwiejszy dostęp, jest jednak pobłażliwa wobec duchów. W okolicach o słabej Barierze częściej zdarzają się wtargnięcia duchów i Nękanych. Oczywiście watahy o silnym poczuciu obowiązku wybierają właśnie terytoria, gdzie Bariera jest słaba, ponieważ zdają sobie sprawę, że ich obecność jest tam nieodzowna.

Problemy

Pewne cechy wilkołaczego terytorium mogą uprzykrzyć życie wataże, utrudniając jej wykonywanie obowiązków lub ściągając na nią czysto fizyczne zagrożenia.

• **Ludzie wilczej krwi:** Ludzie obdarzeni wilczą krwią są niebezpieczni. Część z nich wie wystarczająco wiele o wilkołakach, by w razie przesłuchania być zagrożeniem dla watahy. Są również zagrożeniem sami dla siebie. Delirium nie ma nad nimi takiej władzy jak nad zwykłymi ludźmi, co sprawia, iż wydaje się im, że są w stanie poradzić sobie z zagrożeniami, jakie niesie ze sobą towarzystwo wilkołaków. Są jednak w straszliwym błędzie. Jeśli wrogowie wilkołaków nie mogą sięgnąć Uratha, będą atakować właśnie ludzi wilczej krwi. Ponadto wilkołaki często wyładowują swój Szał na ich najbliższych krewnych. Złamana ręka dziecka będzie leczyła się tygodniami, a każda chwila rekonwalescencji przypomina o wilkołaczym braku samokontroli. Nie pomaga tu nawet świadomość, że dziecko miało niesamowicie wiele szczęścia, że przeżyło.

• **Nękani:** Opętani przez duchy, czy to zupełnie Owładnięci, czy też jedynie Zwodzeni, powszechnie występują na wilkołaczych terytoriach. Częściej spotyka się ich w miejscach gęsto zaludnionych. W dużych miastach i ich okolicach znaleźć można całe populacje bezdomnych i oszalałych Nękanych, z którymi należy się rozprawić. Ci nieszczęśni ludzie byli mamieni, zepsuci i opętani tak długo, że nie są już w stanie wieść normalnego życia. Większość Odrzuconych postrzega polowanie na Nękanych jako część obowiązków nakładanych na ich rasę przez Przysięgę. Nękani to jednak zwodnicza i niebezpieczna zwierzyna.

• **Roje:** Dziwne i złożone z wielu pomniejszych istot Roje nieustannie sprawiają Uratha problemy, jako że chwieją równowagą między ciałem i duchem. Szczurze Roje (Beshilu) opętańczo wygryzają dziury w Barierze, tworząc nowe loci, którymi do świata materialnego wkraczają liczne duchy. Ich przeciwieństwo, Pajęcze Roje (Azlu), plotą efemeralne sieci, które wzmacniają Barierę wszędzie poza kontrolowanymi przez nie loci. Jeśli Beshilu wymkną się spod kontroli, terytorium nękane będzie wtargnięciami duchowych intruzów i niebezpiecznym rezonansem. Jeśli nikt nie stawi czoła Azlu, duchowe odbicie danego miejsca wyschnie i obumrze, a świat materii pozbawiony zostanie iskry życia – wszędzie, poza ich terenami łownymi. Jeśli oba Roje są równie silne i mogą wzajemnie niwelować swe poczynania, sprawy okazują się znacznie łatwiejsze. Nigdy jednak nie jest tak dobrze. Jeśli szczury rosną w siłę, pająki nieuchronnie słabną, a Roje nie regulują własnej liczebności.

Sąsiedzi

Terytoria większości watah graniczą z terenami innych wilkołaków. Wataha stacjonująca w dziczy lub na wybrzeżu może mieć tylko jednych sąsiadów; większość watah graniczy jednak z kilkoma innymi.

Każda wataha ma własne powody, dla których zaistniała, co wpływa na jej totem i vice versa. Cele watahy nie zawsze są ze sobą zgodne. Większość Uratha poświęca oczywiście odrobinę uwagi Przysiędze. Jednym z jej najważniejszych nakazów jest ochrona świata materialnego przed wpływami świata duchów. Pozostałe zasady interpretowane są indywidualnie. Wataha i jej sąsiedzi nie będą się zapewne zgadzać we wszystkich sprawach, mogą jednak zawrzeć przymierze lub też stać się zaprzysięgłymi wrogami.

Wataha musi wyznaczać swe granice ostrożnie i dokładnie. Jeśli grzeczność i skromność powstrzymują ją przed dociekaniem, gdzie sąsiedzi wyznaczają swe granice, cechy te okażą się bezwartościowe. Nieporozumienia powodują równie wielki gniew, co umyślne naruszenia granic. W interesie watahy leży również przeprowadzenie dokładnego wywiadu na temat swych sąsiadów i zdobycie jak największej wiedzy o ich totemach, plemionach i patronatach. Pozwoli to przewidywać ich zachowania podczas sytuacji kryzysowych, ułatwi negocjacje, a nawet może pozwolić na zawarcie przymierza lub przyjaźni. Oczywiście stawienie im czoła również będzie nieco łatwiejsze.

Niektóre wilkołaki odkrywają nawet, że ich terytoria graniczą z terenami zajętymi przez Nieskalanych lub istoty jeszcze dziwniejsze i bardziej niebezpieczne. W takim wypadku nie istnieje jednoznaczna odpowiedź na pytanie o najodpowiedniejsze zachowanie watahy. Nieskalani mogą wstrzymywać się z atakiem do chwili, gdy będą pewni przewagi, mogą jednak też przypuścić, zdawałoby się, samobójczy atak, kierując się wytycznymi jakiegoś dziwnego tabu lub przysięgi, nie do pojęcia dla Odrzuconych. Pewne w kontaktach z Nieskalanymi Plemionami jest wyłącznie to, że wciąż są wilkołakami i dysponują tymi samymi instynktami co Odrzuceni. Wataha Nieskalanych może mieć za nic Przysięgę. Instynkt nakazuje jej jednak strzeżenie swego terenu i ustanowienie własnej hierarchii.

Inne, znacznie bardziej obce istoty i byty, są jeszcze trudniejsze do rozgryzienia. Z Nieskalanymi jeszcze względnie wiadomo, czego się można spodziewać. Gdy jednak idzie o koterię wampirów lub klikę magów, wilkołak może nie dostrzec sztyletu do chwili, gdy ten przebije jego plecy.

Obrona terytorium

Przysięga mówi: „Wilk musi polować". Instynkt nakazuje wilkołakom obronę terytorium również przed zagrożeniami świata materialnego. Większość wilkołaków nie jest w stanie zaznać spokoju, nim nie zlikwiduje wszystkich zagrożeń na swym terenie, a w wielu przypadkach również i zagrożeń w pobliżu swych granic. Istoty takie nie muszą być prawdziwymi lub zażartymi wrogami, by zagrażać granicom terenu watahy i kontroli nad nim. Nawet wyjątkowo czujna wataha nie jest w stanie pozbyć się wszystkich zagrożeń. Trzeba jednak je powstrzymać, zanim zniszczą wilkołaczą ziemię.

Ludzie

Terytorium wilkołaków może być zupełnie niezamieszkane przez ludzi. Uratha, którym udało się zająć ziemie położone w dziczy oddalonej od ludzkich osiedli, mogą być



zmuszeni do borykania się jedynie z garstką ludzi. Nie oznacza to jednak, że ludzie ci nie będą niszczyć czy dezorganizować świata duchów. Przykładowo, rząd Stanów Zjednoczonych wydaje prywatnym firmom licencje na wydobycie gazu ziemnego. Jednym ze sposobów wydobycia jest wpompowywanie powietrza w ziemię, co wypycha gaz ku powierzchni i obniża koszty wydobycia. Powietrze i gaz wchodzą jednak w interakcję z wodami gruntowymi, powodując wysychanie okolicznych rzeczek i strumieni. Zatruwają ziemię we wszystkich kierunkach od miejsca wydobycia, a jeśli skażenie dotknie terenów wilkołaczej watahy, to jej przyjdzie zmagać się z konsekwencjami.

Czemu jednak się przejmują? Wyschnięcie strumienia wywołuje szaleństwo jego duchów potrzebujących żywych raków, zdrowych ryb i roślin. Jeśli te rzeczy nie istnieją – ponieważ ekosystem strumienia wymarł – muszą znaleźć nowe źródło Esencji. Duchy takie mogą zacząć opętywać ludzi i obciążać ich destruktywnym szaleństwem lub nękać wilkołaki poruszające się po świecie duchów czy też atakować inne, losowo wybrane, lokalne duchy.

Większość Uratha zmuszona jest do tolerowania obecności ludzi na swym terenie. Choć wilkołaki rodzą się z ludzi, ich „człowieczeństwo" jest tylko jedną ze skór, które noszą. Z czasem niektórzy z nich dochodzą do wniosku, że nie są dziećmi Mężczyzny i Kobiety, lecz Ojca Wilka i Matki Luny. Wilkołaki dysponowały zdolnością przybierania ludzkich kształtów na długo przed tym, jak ludzkość stała się jednym z najważniejszych graczy na powierzchni planety. Mogą zachować tę zdolność, nawet jeśli ludzie doprowadzą do powrotu epoki kamienia łupanego.

Ludzie odczuwają emocje silniej niż większość innych gatunków (poza wilkołakami, rzecz jasna), a silne ludzkie odczucia odciskają piętno na świecie duchów. Przemoc, nienawiść i strach tworzą loci o najgorszym rezonansie, przyciągające duchy o okrutnej i drapieżnej naturze. Duchy żywią się emocjami, dlatego wspomagają generowanie ich przez ludzi, tworząc zamknięty, samonapędzający się cykl. Wielu Uratha za najstosowniejsze uważa zabicie ludzi powodujących emocje lub zabicie ich źródła. Muszą również pozabijać duchy.

„Postęp" ludzkości również przyczynia się do przekształcania świata duchów. Wiele wilkołaków stara się ograniczać postęp, by pozwolić na rozkwit świata duchów. Wyburzenie starej, uwielbianej przez okoliczną ludność sali koncertowej i zbudowanie na jej gruzach wielopiętrowego garażu może nie usunąć jej z Cienia. Pozostanie tam do chwili, gdy wszyscy w okolicy spędzą cały dzień nie pomyślawszy o niej ani razu, co może zająć lata. W tym samym czasie, duchy które ją zamieszkiwały, oszaleją po utracie swego domu – będą uszkadzać samochody, opętywać je i wyrządzać przy ich użyciu krzywdę. To samo uczynią, posługując się pracownikami garażu. By powstrzymać je przed krzywdzeniem świata materii i innych duchów w okolicy, wataha, na której terenie stała sala koncertowa, musi teraz znaleźć dla nich nowe miejsce, które mogłyby nawiedzać. Być może niektóre z nich zadowolą się konserwatorium, inne barem pełnym muzyki. Pozostałe może uda się nakłonić do przeprowadzki do miejscowej biblioteki.

Patrząc na problem z innej strony, można dojść do wniosku, że to ludzie padają najczęściej ofiarami Królestwa Cieni, gdy duchy lub inne potwory zaczynają wkraczać do ich świata. Są świetnym barometrem duchowej aktywności na danym terenie. Wilkołaki nie czują instynktownego nakazu ratowania ludzkiego życia, część z nich jednak okazuje współczucie dla swych ludzkich kuzynów i możliwość uratowania kilku ludzi postrzega jako pozytywny efekt uboczny wykonywania prawdziwych wilkołaczych obowiązków. Większość wilkołaków obiera sobie przecież w końcu ludzkiego partnera. Rzadko spotykani ludzie wilczej krwi są jeszcze atrakcyjniejsi dla wilkołaków, jednak jeśli najdzie je ochota, wystarczy każdy odpowiadający im człowiek. Terytorium pełne młodych, atrakcyjnych ludzi ułatwia i uprzyjemnia ten proces.

Inne wilkołaki jako rywale

Plemiona Księżyca stawiają czoła dwóm frakcjom wrogów wywodzących się z Ludu – Nieskalanym oraz samym sobie. Inni Odrzuceni stają się zagrożeniem, gdy pragną skrawka terytorium watahy. Mogą zacząć pojawiać się regularnie w miejscu położonym na granicy obu terenów – w barze lub na opuszczonym parkingu. Dla lokalnej watahy będzie najlepiej, jeśli zdusi się takie zwyczaje w zarodku. Jeśli uzurpatorzy są bardziej doświadczeni, próba „wykupienia się" nie jest dyshonorem. Lokalne wilkołaki odstępują wtedy nowo przybyłym fragment terenu i nakłaniają ich do uznania, że dalsze wtargnięcia są zakazane. Gdyby z kolei ci na to nie przystali, lokalni muszą zdecydować się, czy stanąć w obronie tego skrawka, czy też wycofać się w nadziei, że nowi nie zagarną więcej. Rozwiązanie konfliktu walką nie jest czymś nie do pomyślenia, nawet dla watah pełnych żółtodziobów. Starcia „wielu na jednego" pomiędzy watahą wilkołaków a pojedynczym, niezależnie jak bardzo utalentowanym Uratha, zazwyczaj kończą się marnie dla samotnika. Dwie watahy, które łączy oddanie Przysiędze, mogą wypracować jakiś kompromis bez odwoływania się do przemocy, choć nie zawsze sprawy idą tak gładko.

Nieskalane Plemiona nie są już tak chętne do współpracy. Jeśli zdecydują się zagarnąć terytorium watahy Odrzuconych, wkrótce zechcą także ich głów. Niektórzy Odrzuceni mogą przetrwać w sąsiedztwie Nieskalanych, jeśli ci jednak zaczną poruszać się po zajętym przez Plemiona Księżyca terenie, wszystkich czeka kilka bardzo nieprzyjemnych miesięcy. Czasami konflikty tego rodzaju udaje się rozwiązać jednym decydującym starciem. Prawdziwą sztuką jest wybranie odpowiedniego momentu do ataku.

Bardzo istotne dla watahy może być wynegocjowanie z innymi lokalnymi watahami ograniczeń w ruchu po terytoriach oraz tego, co uważane jest za zachowanie „nieagresywne". Przykładowo, jeśli jedna wataha zajmie kampus uniwersytecki, trzeba ustalić, czy inna wataha może wpaść na lunch do uniwersyteckiej kafeterii. Co się dzieje, jeśli jakaś wataha oznaczy jako swój teren ważną drogę? Czy lokalne wilkołaki mogą chodzić po głównej ulicy miasta, nie pytając nikogo o pozwolenie?

Duchowi współmieszkańcy

Również duchy stanowią poważne zagrożenie dla wilkołaczego terytorium, przede wszystkim dlatego, że większość

mieszka w Królestwie Cieni, więc Uratha nie mają do nich łatwego dostępu. Niektóre duchy uznają granice wilkołaczego terytorium. Nie powstrzymuje ich to przed panoszeniem się, gdzie im się żywnie podoba, o ile nie zabrania tego jakieś konkretne tabu. Wiedzą jednak, przez czyje terytorium przechodzą i mogą nawet pofatygować się, by złożyć hołd lokalnej watażе.

Problemem, z jakim w przypadku duchów borykają się Uratha, jest ich natura. Nie są one bowiem istotami obdarzonymi racjonalnymi i przewidywalnymi umysłami podobnymi ludzkim. Działają pod wpływem mieszanki rytualnych więzów, tabu, tradycji i oczekiwań. Duchy robią to, co muszą robić, choćby się waliły niebo i ziemia. Tak więc, niezależnie od tego, ile trudu wkłada wataha w zachowanie nieskazitelności swego terenu i jego duchowego odbicia, same duchy pozostają poza ich kontrolą, czasem nawet poza zasięgiem ich wpływów. Zniszczenie wszystkich duchów natury na danym terenie z pewnością jest rozwiązaniem – wzmocni jedynie uprzedzenia, które duchy żywią wobec wilkołaczych morderców. Duchy przebywające w pobliżu zaczynają nawiedzać takie wilkołaki, atakować je lub ich rodziny. Co więcej, materialne obiekty, których duchy zostały zabite, to zawsze *problemy*. Są czymś nienaturalnym, niezdrowym, diabelskim. Nie reagują tak, jak można by tego się spodziewać. Stają się próżne, choć wciąż fizycznie niczego im nie brakuje.

Ulepszanie terytorium watahy

Nie wystarczy zająć teren czy zniszczyć najbliższe zagrożenia. Żadna wataha nie znajdzie terytorium w idealnym stanie – świat upadł zbyt nisko. Pierwsze miesiące lub nawet całe lata istnienia watahy mogą być poświęcone wyłącznie radzeniu sobie z zagrożeniami gnieżdżącymi się na jej nowym terenie i zabezpieczaniu granic. Większość watah stwierdza jednak, że nie chce po prostu wycinać każdego czyraka, jaki wyrośnie na ich terenie, a woli uczynić swe terytoria zdrowszymi, traktując je jako całość.

Jedną z metod może być oczyszczenie terenu w świecie fizycznym poprzez pozbycie się rozpadających się budynków czy przeniesienie dróg i tras kolejowych krzyżujących się z naturalnym nurtem Esencji. Energia ta przepływa przez tereny wiejskie łatwiej niż przez zurbanizowane. Występuje jednak nawet na Times Square, jej nurt będzie tam po prostu znacznie bardziej żywiołowy.

Innym sposobem na ulepszenie terytorium jest eliminacja najgroźniejszych duchów – nie tylko tych, które są bezpośrednim zagrożeniem, ale także tych, które czekają na okazję do ataku. Może się to wiązać z ingerencją w geografię lokalnego Cienia. Leża duchów mogą wymagać zniszczenia, a ścieżki prowadzące w ostępy Królestwa Cieni, z których pochodzą niebezpieczne duchy, zablokowania lub zatarcia. W innym przypadku jedynym sposobem na pozbycie się potężnego ducha może okazać się walka lub starcie z całą watahą.

Uratha dbają także o właściwej natury loci. Przekierowują one energię duchową przez terytorium, a przedsiębiorcza wataha może chcieć zachować loci zgodne z jej zamierzeniami. Właściwie dobrane loci nie wywołują zmian w świecie fizycznym, będą jednak wpływać na ludzi i inne istoty. Przykładowo, wataha może wspierać loci podejrzliwości i ksenofobii wzdłuż granicy z terytorium Nieskalanych lub loci miłości i przyjaźni wokół ulubionej knajpy.



Wilkołaki zawierają również pakty z lokalnymi duchami. Są one zwykle wrogo nastawione do każdego wilkołaka. Większość z nich nie chce mieć nic do czynienia z na wpół cielesnymi psami strażniczymi, które mianowały się nadzorcami Hisil. Jeśli są w stanie uprzykrzyć życie Uratha, zbytnio się nie narażając, będą się starały to zrobić. Wilkołaki nie do końca pojmują mentalność większości duchów, znają jednak pewne rytuały, które mogą przymusić je do zawarcia paktów. Każda ze stron takiego przymierza musi przysiąc, że dotrzyma równie istotnych obietnic. W przeciwnym wypadku rytuał się nie powiedzie i nie będzie wiążący dla żadnej ze stron. Nie wszystkie duchy na danym terytorium pozwolą związać się takim paktem, jednak przynajmniej niektóre z nich na to przystaną.

Przemieszczanie się

Wiele watah wzdraga się przed opuszczaniem swego terenu. Obawiają się bowiem utraty części terytorium, a szczególnie utraty kontroli nad swymi loci. Nadarzyć się mogą jednak takie okoliczności, w których wataha zmuszona będzie opuścić terytorium.

Każdej watahze ujdzie na sucho jedna dwu- czy trzydniowa nieobecność w ciągu miesiąca. Większość wrogów i intruzów uznaje, że wataha przez ten czas czuwa na swym terenie, nie podejmując prób naruszenia granic jej terytorium.

Dłuższe wyprawy wymagają jednak wcześniejszych przygotowań. Większość wilkołaków musi polegać na watahach sąsiadów lub okolicznym świecie duchów, by te wypełniały ich obowiązki. Dla sprzymierzonych ze sobą watah nie stanowi to żadnego problemu. Jeśli wataha nie dysponuje takimi sąsiadami, może zobowiązać kilka duchów do odgrywania roli tymczasowych strażników. Największym powodzeniem cieszą się jednak próby przyzywania w tym celu duchów-wilków ze sprzyjających watahze rodów. Duchy są jednak niepewnymi strażnikami. Te, które są godne zaufania, niechętnie będą manifestować się w świecie fizycznym. Nawet jeśli to zrobią, nie będą sobie zbyt dobrze radzić. W sytuacji kryzysowej jednak szczególnie bystry duch poradzi sobie z takimi zadaniami przez kilka dni, co może dać podróżującej watahze tydzień spokoju, podczas którego może zająć się swymi sprawami.

Rozszerzanie terytorium

Rozsądna i ostrożna wataha zaczyna z niewielkim terenem, który będzie w stanie kontrolować, rozszerzając jego granice jedynie w miarę potrzeb i wzrostu własnej potęgi. Niewiele wilkołaków potrafi jednak na co dzień wykazywać się rozsądkiem i ostrożnością. Zazwyczaj wataha zajmuje nowy teren, gdy tylko ma po temu okazję, niezależnie od tego, czy jest w stanie go bronić i patrolować. Jeśli zajmie nowy skrawek terenu, po czym utraci jego połowę, bo nie jest zdolna do jego obrony, i tak wychodzi na plus. Watahy mogą z łatwością zajmować ziemie niczyje. Zaczynają po prostu je patrolować i ogłaszają je swoimi.

Przejęcie skrawka ziemi należącej do innej watahy to jednak zupełnie odmienna sprawa. Wataha pragnąca rozszerzenia swego terytorium może nakłonić dotychczasowych gospodarzy do scedowania ziemi na nią, w zamian za jakiegoś rodzaju opłatę czy inne ustępstwa. Wataha ta może jednak być zmuszona do rzucenia wyzwania lub nawet podjęcia otwartej walki. W pierwszym przypadku broniąca się wataha ma prawo wybrać formę pojedynku, toteż lepiej, by wataha „napastników" nie miała oczywistych słabości na polu, które jest silną stroną „obrońców".

Bitwy o terytoria mają miejsce nad wyraz często. Bratobójcza Wojna sprzed około dwudziestu lat była właściwie serią kolejnych potyczek mających na celu odzyskanie kontroli nad terytorium. Ogólnie przyjętą zasadą jest, że jeśli wataha potrafi utrzymać kontrolę nad danym terenem przez pełen cykl Księżyca, staje się jego prawowitym właścicielem. Uratha nie powinni zabijać się w walce o terytoria, jednak Przysięga często nie wystarcza, by zapobiec śmierci na polu bitwy.

Bratobójcza Wojna

Tak zwana Bratobójcza Wojna jest lekcją dla Odrzuconych, wciąż żywą w pamięci jej weteranów. Około dwudziestu lat temu pomiędzy Plemionami Księżyca miał miejsce wysyp konfliktów terytorialnych, podczas którego watahy walczyły o granice i status. Wielu najsilniejszych i najstarszych spośród Odrzuconych poległo w straszliwej walce z potężnymi duchami, a młode watahy rzuciły się sobie do gardeł, usiłując rozdrapać niestrzeżone terytoria swej starszyzny. Nieskalani czyhali tylko na taką okazję. Napadli na Odrzuconych, skrwawionych i znękanych bojem. Bratobójcza Wojna zakończyła się, gdy Plemiona Księżyca zostały zmuszone do odsunięcia na bok dzielących je sporów i odparcia ataku wspólnego wroga. Niemniej jednak w atakach, które nastąpiły po Bratobójczej Wojnie, wielkie połacie terenu wpadły w łapy Nieskalanych. Odrzuceni ponieśli olbrzymie straty w terytoriach, które wciąż starają się nadrobić w Górach Kolorado, środkowo-zachodniej części Pasa Rdzy czy na północnym zachodzie kraju.

Prawdziwą tragedią Bratobójczej Wojny jest to, że całą wyjątkowość tego zajścia stanowi jego stosunkowa świeżość. Przez tysiąclecia wilkołaki wielokrotnie zwracały się przeciwko sobie pod nieobecność silnego przywództwa lub oczywistych zewnętrznych zagrożeń, by potem w osłabieniu i pod przymusem sytuacji walczyć z prawdziwymi wrogami. Ostrzeżenia z przeszłości są często powtarzane przez Cahalithów, lecz – podobnie jak w przypadku ludzi – wilkołaki nierzadko powielają błędy swych przodków.

Redukowanie terytorium

Młoda wataha zazwyczaj będzie się starała utrzymywać możliwie rozległe terytorium, uważając, że od jego wielkości

zależy jej reputacja. Faktem jest, że młodzi Uratha na wielkości terenu opierają ocenę watah podobnych stażem.

Starsze wilkołaki rozumieją jednak, że wataha może zajmować ograniczoną połać terenu. Jak głosi jedno z powiedzeń: „nie możesz mieć na własność całego Wyoming". Konserwatywni Uratha uważają, że żadna wataha nie powinna zajmować większego terenu niż ten, który jest w stanie obejść w ciągu nocy. Inni sądzą, iż kilka kilometrów kwadratowych na każdego wilkołaka to odpowiedni wyznacznik.

Niezależnie od powszechnie przyjętego rozmiaru terenu, gdy wataha się starzeje lub jej członkowie umierają, kurczą się jej możliwości terytorialne. Watahy, którym przewodzą weterani, zrzekają się czasami części terenu na rzecz najbardziej godnych zaufania sąsiadów lub młodszych watah. Zgorzkniałe lub paranoiczne watahy trzymają się jednak kurczowo każdego skrawka terenu, dopóki nie rzuci się im wyzwania.

Wyzwania jednak, a nawet zwyczajne przejęcia terenów, czasami się zdarzają. Watahy, które darzą się szacunkiem, zazwyczaj zaczynają od otwartego wyzwania. Wataha, której rzucono takowe, ma prawo wybrać formę pojedynku. Może to być rytualna walka pomiędzy dwoma wilkołakami albo wyrok wydawany przez osoby trzecie. Jeśli wyzwanie nie zostanie podjęte albo jeśli watahy były już wcześniej skonfliktowane, z pewnością wywiąże się walka. Intruzi podejmą próbę przejęcia nowego terenu i obrony obu części terytorium. Partyzancka wojna podjazdowa między watahami może ciągnąć się tygodniami, a nawet całymi miesiącami. Nierzadko przeradza się w przepychankę dwóch watah o przygraniczne loci.

Bitwy takie kończą się śmiercią wilkołaka lub rozejmem. Zamordowanie wilkołaka to złamanie Przysięgi. Ponadto poniesienie tego rodzaju ofiar podczas sporu o względnie niewielkie skrawki ziemi to zawsze zły omen. Od watahy odpowiedzialnej za śmierć oczekuje się zadośćuczynienia Amahant Iduth i jej sługom, choć już nie watahze, która straciła kogoś ze swoich.

Między watahami, które w ten sposób wymieniły się częściami swych terytoriów, wytwarza się specyficzna więź. Starsza wataha zna teren lepiej niż młoda, więc co sprytniejsi z nowych opiekunów terenu zwracają się do dawnych jego strażników po porady i pomoc. Mogą oni bowiem wiedzieć rzeczy, do których dojście zajęłoby nowym całe tygodnie, a często braknie im na to czasu. Relacja ta jest bardziej napięta, jeśli teren został przekazany na skutek przegranego pojedynku lub wyzwania, wciąż jednak istnieje, jeśli wataha dawniej strzegąca danej ziemi czuje się zobowiązana do przestrzegania Przysięgi.

Zgromadzenia

Wilkołaki są istotami zbyt terytorialnymi, by żyć w tak gęstych skupiskach jak ludzkie. Watahy zachowują między sobą dystans, by uniknąć wybuchów agresji spowodowanych nadszarpniętymi nerwami. Niemniej jednak od czasu do czasu konieczne okazują się spotkania na neutralnym gruncie. Najczęściej odbywają się one w celu ubicia wspólnego interesu. Poważniejsze sprawy – takie jak inicjacja nowych wilkołaków w szeregi Ludu – ściągnąć mogą wszystkie okoliczne watahy.

Większość watah wyznacza terminy swych zebrań według faz Księżyca. Powszechną praktyką jest urządzanie ich podczas półksiężycowych nocy, ze względu na przesąd, że aspekt Luny Sprawiedliwej udzieli się paktom zawartym w blasku półksiężyca. Akty przemocy są zazwyczaj zabronione, o ile zgromadzenie nie zbiera się właśnie po to, by dwie watahy mogły rozwiązać konflikt poprzez uczciwą walkę. Takie pojedynki jednak częściej mają miejsce podczas pełni. Przysięga zabrania Odrzuconym mordować się nawzajem. Na większości zgromadzeń zebrane wilkołaki, a przynajmniej alfy watah, związane są wzajemną przysięgą zobowiązującą do powstrzymania się na czas zgromadzenia od rozlewu krwi. Na szczególnie istotnych zgromadzeniach, jak te, na których zawiązany ma być pokój między rywalami, obecni mogą składać przysięgę przypieczętowywaną przez duchy. Jej złamanie oznacza zwykle nieprzyjemne magiczne konsekwencje. Każdy wilkołak, który dopuści się przemocy podczas pokojowego zgromadzenia, musi zostać spętany i wyprowadzony – a później surowo ukarany.

Wilkołaki nie zbierają się bez wyraźnego powodu – na tyle istotnego, by każda z pojawiających się na zgromadzeniu watah skłonna była na krótko opuścić swe terytorium. Bycie na bieżąco z wydarzeniami istotnymi dla Ludu jest ważne, większość watah będzie potrzebowała jakiegoś pretekstu dla społecznej aktywności. Większe zgromadzenia mają miejsce, gdy powstają nowe watahy, gdy zawierany jest rozejm pomiędzy rywalizującymi ze sobą watahami lub gdy zbliżają się zagrożenia, o których trzeba poinformować pozostałych Uratha. Niektóre zgromadzenia dotyczą nie watah, lecz członków jednego plemienia; zazwyczaj chodzi wówczas o wymianę informacji istotnych dla celów plemienia lub o wprowadzenie w jego szeregi nowych członków. Pewne watahy zbierają się także w celach rytualnych, zwłaszcza po większych zwycięstwach nad zagrożeniami dla całej okolicy. Zgromadzenia takie są jednak rzadkością.

Neutralny teren służący zgromadzeniom znany jest jako tur i uznawany jest za ziemię uświęconą. Zazwyczaj to watahze zwołującej zgromadzenie przypada wyznaczenie akceptowalnego dla wszystkich zwoływanych terenu. Niektóre terytoria posiadają wyznaczony tur służący za miejsce zgromadzeń całym pokoleniom wilkołaków. Nie dziwi więc, że ludzie mieszkający w okolicy stają się przesądni, gdy idzie o takie miejsca, i nie odwiedzają ich, gdy na niebie widać księżyc.

Zgromadzenia, na których nowo Przemienieni Uratha tworzą watahy, zazwyczaj odbywają się według poniższego schematu:

- Formalne przedstawienie zgromadzeniu wszystkich nowo Przemienionych, dokonywane przez ich mentora lub watahę sprawującą jego rolę.
- Nieformalne przedstawienie nowo przybyłych sobie nawzajem oraz najgodniejszym członkom starszyzny w okolicy.
- Gry, testy i wyzwania rzucane nowo Przemienionym, zazwyczaj inicjowane przez Cahalitha świadomego, jak istotne jest przekucie nowej watahy w jednolity byt. Starsi Uratha wymuszają na członkach nowej watahy poleganie na sobie nawzajem, narzucając im trudne zadania, którym nie będą w stanie podołać samodzielnie. Nie zawsze jednak są to

drastyczne sytuacje kryzysowe. Doświadczona wataha może, przykładowo, wyzwać nowicjuszy na brutalny mecz rugby.

Wataha może również zwołać zgromadzenie, by obwieścić przejęcie danego skrawka terytorium. Jeśli teren ten wciąż jest obiektem konfliktu, na zgromadzeniu rzucone mogą zostać wyzwania. Jeśli wyzwania nie padną, teren uznaje się za niebędący spornym i wstęp nań od tej chwili jest dla pozostałych watah zakazany. Watahy wykorzystują zgromadzenia także po to, by przedstawiać swych nowych członków oraz by *pro forma* rzucać wyzwania wszystkim, którzy odważyliby się zadrzeć z ich nowymi braćmi.

Polityka

Choć zgromadzenia odbywają się w warunkach zawieszenia broni, a ostrzejsze niż rytualna walka przejawy przemocy są zakazane, z pewnością nie panuje na nich sielankowa atmosfera. Napięcie sięga zenitu, sprawy mogą przybrać groźny obrót – tak jest od zawsze. Gdy schodzi się kilka watah, przypadkowe obrażenia są nieuniknione. Wilkołaki zazwyczaj ignorują pomniejsze rany, jako że cięcia pazurów i ugryzienia leczą się stosunkowo szybko. Ostra, bezpardonowa walka na śmierć i życie bywa jednak zalążkiem krwawych wendett. Podejmujące ją wilkołaki są natychmiast wyrzucane ze zgromadzenia, zazwyczaj wraz ze swymi watahami. W przeciwnym wypadku walki mogłyby osłabić Odrzuconych i zdać ich na łaskę wrogów.

Zakaz prawdziwej przemocy czyni ze zgromadzenia centrum intensywnych działań politycznych. Wszyscy mają własne cele lub toczą spory o terytorium. Nie mogą jednak pozwolić sobie na rękoczyny. Szczególnie ryzykowne rozmowy mogą odbywać się poprzez pośredników, co nieco łagodzi emocje.

Przysięga Księżyca

Uratha nie są zobowiązani do przestrzegania praw ustanowionych przez ludzi, nie wiąże ich również żaden kodeks praw świata duchów. Niemniej jednak istoty przepełnione tak potężną furią nie mogą mieć całkowitej swobody działań. Każde wykroczenie przeciw ich naturze osłabia je i w końcu prowadzi do degeneracji. Zaprzeczanie swej naturze – lub przyzwolenie na to, by je kontrolowała – zmienia wilkołaki w bezmyślne potwory, znane z ludzkich opowieści. Uratha świadomi są tej potencjalnej słabości. Kontrolują jej wpływ, przestrzegając tabu przypisywanych Ojcu Wilkowi i Matce Lunie. Przyjmują one postać Przysięgi Księżyca.

Przysięga ta składa się z wielu części, z których każda ma wielkie znaczenie. Uratha ma szansę złożyć Przysięgę



podczas swej inicjacji w szeregi plemienia, a więc również w poczet Ludu. Dokładna litera Przysięgi różni się w przypadku poszczególnych plemion, ponieważ każda z wersji kładzie szczególny nacisk na dodatkowy, specjalny nakaz – przysięgę składaną plemiennemu totemowi dla podkreślenia celów obranych przez plemię.

Przysięga Księżyca jest po części wyznaniem wiary, a po części kodeksem prawa. Ale jej najważniejszy aspekt to pomoc w zmaganiach z szaleństwem ogarniającym wilkołaczą duszę. Składając ją, wilkołaki przysięgają postępować zgodnie z zasadami, które równoważą ich instynkty z racjonalnością umysłów, ich ciała z duchem. Każdy nakaz Przysięgi odzwierciedla potencjalne zagrożenia dla duszy wilkołaka. Fraza „Lud nie morduje Ludu" przypomina Uratha o tym, jak łatwo jest folgować żądzy krwi swych pobratymców i zmienić się w potwora. Konsekwencje zignorowania Przysięgi Księżyca wymierza wilkołakowi jego własna natura.

Nie wszyscy Odrzuceni składają przysięgę Lunie i Pierworodnym, a z pewnością nie robi tego żaden z Nieskalanych. Niektórzy odrzucają sam koncept Przysięgi, inni zgadzają się na złożenie jedynie jej wybranej części. Ci, którzy odmówią jej złożenia, stają się Widmowymi Wilkami. Bez przyrzeczenia lojalności Pierworodni nie zaakceptują ich jako swych dzieci. Niektóre z Widmowych Wilków dochowują ducha Przysięgi, nigdy jej formalnie nie składając. Inni zaś żyją zgodnie z własnymi zasadami, nie przejmując się prawami Ludu. Ci jednak, którzy beztrosko sprzeciwiają się wymogom Przysięgi, tracą wewnętrzną równowagę i poddają się zezwierzęceniu, zapominając, kim w istocie są.

Wilk musi polować

W Pierwszej Mowie ta część Przysięgi brzmi *Urum Da Takus*. Wielu z Odrzuconych uważa ją za podstawową i główną zasadę Przysięgi, ponieważ odzwierciedla ona obowiązek odziedziczony po ich legendarnym przodku i jego Pierwszej Watażе. Odrzuceni składają tę część Przysięgi, by uczcić pamięć Ojca Wilka, by umocnić się w roli swojej i Pierworodnych. W konsekwencji jako naczelni drapieżcy światów ciała i ducha muszą polować na swą uświęconą zwierzynę – duchy wkraczające do świata materii, Roje oraz inne zagrożenia dla terytoriów watah.

Ten fragment przysięgi jest również przyczyną licznych starć pomiędzy rywalizującymi ze sobą watahami Odrzuconych. Jeśli wataha nie jest w stanie utrzymać wrogów poza granicami swego terytorium, inna wataha może ogłosić, że gospodarze „nie są w stanie należycie polować" i wkroczy na jej teren z zamiarem wykonania ich zadań. Częstokroć jest to szybki wypad mający na celu sprawdzenie obronności danego terenu lub formalny sposób przeprowadzenia eskalacji już wcześniej zaciętej rywalizacji. Czasami jednak intencje wkraczających na cudze terytorium są czyste – wataha może stwierdzić, że plaga Beshilu, duchów lub Nękanych przewyższa zdolności sąsiadów i konieczna jest interwencja, nim sytuacja stanie się naprawdę nieprzyjemna. Takie wtargnięcie zazwyczaj kończy się krwawym konfliktem pomiędzy watahami, niezależnie od tego, jak dobre były intencje intruzów. Niekiedy jednak lepszy jest brutalny pojedynek pomiędzy watahami niż zagrożenie, któremu pojedyncza wataha nie jest w stanie sprostać.

O ironio, Nieskalani zdają się dochowywać własnej wersji tej części Przysięgi, choć z pewnością nie przez wzgląd na Matkę Lunę i jej czcicieli. Nieskalani polują, ponieważ taki jest ich uświęcony obowiązek. A Odrzuceni są ich zwierzyną.

Lud nie morduje Ludu

Imru Nu Fir Imru. Specyficzny dobór słów w przypadku tego prawa sięga jeszcze Pierwszej Mowy. Jego dosłowny przekład to: „Uratha nie zabijają Uratha". Wyraźnie mówi „Lud", „Plemię", „Rodzina". Czasownik zaś to „mordować", w najstarszej z form, nie „zabijać". Na skutek tej dwuznaczności, gdy wilkołak udaje się w podróż, nie potrafi przewidzieć, jak na danym terenie prawo to jest interpretowane. Niektóre watahy uważają, że zakazane jest także zabijanie ludzi wilczej krwi, nawet w ogniu walki. Inne zaś uznają za dozwolone zabicie wilkołaka w otwartym pojedynku; zakazują jedynie skrytobójstwa. Powszechnie uważa się, że zabicie pokonanego, ale wciąż żyjącego wroga jest jawnym pogwałceniem Przysięgi. Gdy wilkołak przegra walkę i powoli zaczyna leczyć rany, rozerwanie mu gardła byłoby morderstwem.

Jeśli sugerować się pieśniami i przekazywanymi w nich przez Cahalithów tysiącleciami historii, prawo to jest zapewne najczęściej łamanym nakazem Przysięgi. Epicka opowieść o *Górze i Wojnie Na Równinach* opisująca wieki przed upadkiem Rzymu to najbardziej znane dzieło sztuki odwołujące się do tego nakazu Przysięgi. Wiele z opisanych w *Górze i Wojnie Na Równinach* osądów wydanych przez Półksiężyce służy jako precedensy nawet w dzisiejszych czasach.

Elodothowie spierają się o inną interpretację „Ludu", ponieważ żaden z Odrzuconych nie może mieć pewności, czy prawo to obejmuje również Nieskalanych. Niektórzy z Nieskalanych dochowują nakazów jakiegoś rodzaju prawa zakazującego im mordowania Odrzuconych, większość jednak wydaje się nie mieć przed tym jakichkolwiek oporów. Zdarzają się Odrzuceni na wszelki wypadek powstrzymujący się przed zabijaniem Nieskalanych, inni z rozmysłem wyłączają Nieskalane Plemiona spod ochrony tego prawa.

Nisko postawieni darzą respektem wyższych rangą; Wysocy rangą szanują niżej postawionych

Sih Sehe Mak; Mak Ne Sih. Wilkołaki znacznie bardziej niż ludzie zdają sobie sprawę ze struktur ludzkiej hierarchii. Społeczność Uratha nie kieruje się jednak zasadami demokracji. Nigdy nią nie było i nie może się nigdy stać. Odrzucenie obowiązkówwynikłych ze statusu oznacza akt złowrogiej pychy.

Młode wilkołaki często tłumaczą się argumentacją, jakoby prawo to nie zostało nadane przez Lunę, lecz było wynikiem głodu władzy ich starszyzny oraz chęci podporządkowania sobie młodszych. Starsi uważają zaś, że spłacili już swe długi, zbierając blizny za młodu. Zasługują więc na korzyści związane ze zdobytą pozycją. Większość starszych twierdzi, że odwzajemnia się młodszym i niżej postawionym stosownym szacunkiem.

Pieśni ilustrujące interpretacje tego prawa przedstawiają rzecz na kilka sposobów. Według jednego ze scenariuszy młody Uratha sprzeciwia się nadawaniu mu niskiej rangi, znieważa starszyznę i zostaje brutalnie postawiony z powrotem w szeregu. Według innego zaś szanowany Uratha pomiata młodymi wilkołakami, niemal popadając w obłęd. Zdolny jest jednak do pokuty i odzyskania heroicznego statusu. Doskonałym przykładem takiej historii jest *Pokuta Przynoszącego Ogień*, opowieść kończąca się śmiercią Rahu o tym imieniu.

Szanuj swą zwierzynę

Ni Daha. Uratha poprzysięgli być odpowiedzialnymi myśliwymi – nie polować ponad miarę na swym terytorium ani na żadnym neutralnym terenie. Gdy zdecydowali się zastąpić Ojca Wilka i przyjąć rolę strażników obu światów, przysięgli szanować swą zwierzynę, by pokazać, że ich intencje są szlachetniejsze niż zamiary duchowych tyranów, którym się przeciwstawili. Przysięga nakazuje im okazywanie szacunku każdej zwierzynie, duchowi, człowiekowi – każdej istocie, którą przyjdzie im zabić. Prawo do tego szacunku przyznaje się również ludziom, co uświadamia młodym wilkołakom, że przyszło im wstąpić w szeregi zupełnie obcego społeczeństwa.

Wiele wilkołaków nie okazuje z powodu zabicia człowieka większego żalu, niż gdy zabiją jelenia. Dla wielu z nich jedyną różnicę stanowi to, że Przysięga zabrania im jedzenia ludzkiego mięsa. Za każdym razem Uratha darzą ducha zwierzyny takim samym szacunkiem i nie zabijają bez potrzeby. Jeleń ginie, by pozwolić wilkołakowi zaspokoić głód, podczas gdy ludzie najczęściej giną na skutek nieumyślnego złamania jednego z wilkołaczych tabu.

Większość nowoczesnych watah ostrzega ludzi mogących dopuścić się przeciw nim występku, zamiast natychmiast ich pozabijać. Ostrzeżeniem takim może być anonimowy list, nawiedzenie przez ducha, wystawienie na wpływ Delirium wywołanego widokiem formy Gauru czy też zwykły wandalizm. Ostrzeżenia takie zazwyczaj zniechęcają ludzi do łamania praw Luny i pozwalają im ujść z życiem.

Uratha muszą trzymać się ludzi

Uratha Safal Thil Lu'u. Potomstwo wilków nie stanie się wilkołakiem, zaś potomstwo dwójki wilkołaków będzie prawdziwym potworem. Złamanie tego nakazu jest grzechem żądzy i porażką samokontroli. Gdy wilkołaki – a zwłaszcza członkowie jednej watahy – oddają się cielesnym żądzom, zapominają o prawdziwej przyczynie, dla której Ojciec Wilk sprowadził je na ten świat. Niektórzy Półksiężyce twierdzą, iż Luna zmusza swe dzieci do rozmnażania się z ludźmi, by przypomnieć im, że jest to również częścią ich obowiązków. Przyzwolenie na podobne zachowania między Uratha, jak mówią, odciągnęłoby ich od prawdziwych zadań.

Inne wilkołaki sądzą zaś, że *unihar* „rodzą się", by pokazać, że żadne zwierzę nie powinno płodzić potomstwa z nazbyt bliskimi krewnymi, aby nie ryzykować straszliwych chorób. Zgodnie z tym rozumowaniem, wszyscy Uratha są ze sobą spokrewnieni poprzez świat duchów. Młode wilkołaki często wierzą, że zakaz Luny nie dotyczy samych stosunków płciowych ani zachowań okołoseksualnych, bardziej konserwatywni Odrzuceni mają odmienne zdanie.

Pieśni o tragicznej miłości znajdują szczególny oddźwięk w sercach wilkołaków. Częstokroć, jak w przypadku *Pieśni o Łamaczu Toporów i Kojącej*, pogwałcenie tego prawa odkupione jest heroiczną śmiercią jednego z winowajców w obronie drugiego. W oczach wielu dzisiejszych Uratha zakaz ten należy do pomniejszych, jednak każda wilkołacza kobieta, która przeszła okres „duchowej ciąży", będzie stanowczo podtrzymywała jego słuszność.

Nie będziesz spożywać ciała wilka ni człowieka

Nu Hu Uzu Eren. Odrzuceni nie jedzą ciał swych najbliższych kuzynów, a raczej nie powinni tego robić, mimo iż odczuwają taką pokusę. Być może dlatego, że ludzie i wilki są najbliższymi krewnymi Uratha, a być może dlatego, iż oba te gatunki zachowały ułamek duchowej mocy, ich ciało zapewnia pewnego rodzaju duchową sytość. Pożerając ludzkie lub wilcze mięso, wilkołak może szybko odzyskać pewną ilość duchowej energii niezbędnej do napędzania jego nadprzyrodzonych zdolności. Dusza wilkołaka płaci jednak za to straszliwą cenę. Lud uważa taką drogę ku mocy za straszną i odrażającą, przez co wiedza o samym akcie jest co najwyżej powierzchowna.

Na szczęście większość Odrzuconych wychowywała się w społeczeństwach, które uznają kanibalizm za tabu, toteż nie są skłonni go popełniać. Niektórzy członkowie starszyzny nie przekazują młodym wilkołakom wiedzy o potencjalnych korzyściach płynących z takich praktyk, by nie wystawiać ich na pokusę.

Jednak takie akty mają miejsce. Wilkołak pogrążony w obłędzie Szału Śmierci może bezmyślnie pożreć część swej ofiary. Gdy zapamięta jej smak, znów będzie go łaknął. Również starożytne rytuały wątpliwego pochodzenia oparte są na konsumpcji ludzkiego lub wilczego mięsa. Nie dalej jak dwa lata temu w stolicy Meksyku odkryto watahę, która przez całe tygodnie potrafiła żyć wyłącznie o ludzkim mięsie. Wilkołaki te zostały wygnane, nazwę watahy wymazano z zapisów i opowieści, a locus zniszczono na ich oczach.

Trzoda nie może wiedzieć

Nu Bath Githul. Delirium odciska na ludziach straszliwe piętno. Ataki wilkołaków w czasach poprzedzających Upadek i wymuszone oddalenie się ludzi od świata duchów wzmocniły klątwę Luny. Ludzie wyrwani z bezpiecznej niewiedzy najczęściej nie są w stanie wrócić pod jej osłonę, co czyni ich podatnymi na zakusy duchów.

Zakaz ten nie jest pomyślany jako ochrona dla ludzi, lecz raczej zabezpieczenie dla wilkołaków. Ludzie w dużej liczbie byli groźni już w zamierzchłych czasach. Dziś groźni są nawet w dwójkach czy trójkach. Odrzuceni nie dają więc ludziom podstaw do wiary w ich istnienie. Ci zaś świadomi są oddziaływania srebra na wilkołaki, nawet jeśli nie wierzą w nie. Gdy ostatnim razem ludzie zebrali się

i ruszyli przeciwko Uratha – ostatni raz miało to miejsce w połowie XX wieku – konsekwencje dla obu stron były wyjątkowo krwawe.

Wzrost roli Internetu w ostatniej dekadzie XX wieku utrudnił przestrzeganie tego nakazu, zagwarantował jednak Uratha również pewien rodzaj ochrony. W Internecie odnaleźć można rozmaite plotki i szaleńcze „dowody", częściej dyskredytujące ich autorów, niż ci mogliby się spodziewać. Internetowe donosy o zauważonych wilkołakach – te, które prześlizną się przez filtr Delirium – z łatwością zostają zignorowane jako kolejne pozbawione oparcia w rzeczywistości bzdury. To dość specyficzne błogosławieństwo, Uratha wdzięczni są jednak nawet za takie ułatwienia.

Plemienne przysięgi

Każdy z Pierworodnych służących obecnie za totem plemienia posiada swoje tabu. Pięcioro Pierworodnych związanych z Odrzuconymi to na pewno sprzymierzeńcy Luny – a przynajmniej w większości przypadków. Duchy te dały również do zrozumienia, że Przysięga Księżyca jest dla nich równie istotna, co dla Luny. Dodały do niej jednak własne obwarowania odzwierciedlające ich tabu. Prawa Pierworodnych to przykładowo *„Nie poddasz się nikomu w sposób, którego sam byś nie zaakceptował"* oraz *„Szanuj swe terytorium we wszystkich jego aspektach"*.

Różnice w interpretacji i poszczególnych prawach powodują największe tarcia pomiędzy plemionami. Krwawe konflikty wywiązywały się przez lata pomiędzy watahami wywodzącymi się z różnych plemion – częstokroć z zupełnie zrozumiałych powodów. Członkowie niektórych plemion uważają, że ignorując *ich* prawa, pozostałe plemiona skazują się na zagładę lub otwarcie bluźnią i oddalają Lunę od wszystkich Uratha. Inne watahy spokojniej przyjmują odmienne punkty widzenia, czasami również filozofia danego plemienia zezwala im na więcej wyrozumiałości.

Pogwałcenia praw i kary

Waga sprzeniewierzenia się Przysiędze Księżyca może być trudna do wymierzenia. W wielu przypadkach zadanie formalnego ukarania winowajcy spada na jego watahę lub watahę poszkodowanych. Jeśli samotnie żyjący wilkołak zabije innego Uratha, może zostać osądzony przez członków jego watahy. Wyrok z pewnością będzie na tyle brutalny, na ile tylko pozwala Przysięga. Jeśli jednak członek danej watahy obraża członka innej, sprawy się komplikują. Urażona wataha może zażądać kary, lecz towarzysze winowajcy raczej nie zostawią go na pastwę obcych. Krwawe starcia rozgrywały się już o znacznie mniejsze stawki. Jeśli to jednak możliwe, Półksiężyce obu watah, o ile w każdej rzeczywiście jest Elodoth, muszą wspólnie dojść do porozumienia w sprawie werdyktu.

Za pomniejsze wykroczenia przeciw Przysiędze uznaje się przypadkowe naruszenie jej nakazów, te, które wilkołak popełnia nieumyślnie i które nie mają negatywnego wpływu na świat duchów oraz innych Uratha. Przykładem może być rzucone w niewłaściwym momencie wyzwanie o przywództwo w watahze, które zaowocować może ostrą reprymendą lub pomniejszymi obrażeniami w rodzaju złamanego palca.

Poważniejszym złamaniem Przysięgi będzie wykroczenie popełnione w pełni świadomie, nawet jeśli ma niewielki wpływ na okoliczny świat duchów lub inne wilkołaki. W zależności od regionu kwalifikowane mogą być w ten sposób zarówno bezpieczny seks z innym wilkołakiem, jak i morderstwo członka Nieskalanych Plemion. Adekwatnymi karami są: czasowy ostracyzm, tymczasowe wygnanie do Królestwa Cieni lub cięższe rytualne okaleczenie.

Najpoważniejsze przestępstwa są rozmyślnym zlekceważeniem praw Odrzuconych i odciskają się poważnym piętnem na okolicznym świecie duchów oraz wilkołaczej społeczności. Jako takie klasyfikuje się: umyślną konsumpcję ludzkiego lub wilczego mięsa, kontakty seksualne z innymi wilkołakami prowadzące do narodzin Upiornego Szczenięcia, lub świadome wystawienie człowieka na wiedzę o istnieniu wilkołaków. Tego rodzaju przestępstwa, zwłaszcza będące złamaniem prawa szczególnie drogiego sędziemu, mogą skończyć się wyrokiem śmierci, permanentnego ostracyzmu lub wygnania w ostępy świata duchów.




KALIS RESERVE
RON SPENCER

ROZDZIAŁ II

POSTAĆ

– Wyjaśnij mi to raz jeszcze – powiedziała Dana, obracając włócznię w palcach. – Pośpiesz się jednak, za chwilę ruszamy.

– Nazywa się Matthew Wilson – powtórzył członek lokalnej watahy. – Leży w szpitalu, z przetrąconym kręgosłupem, złamanymi obiema nogami. Stracił też pięć palców u rąk i u nóg. Wywęszyłem go wczoraj po południu u podnóża północnego zbocza Wysokiego Szczytu. Na początku wydawało mi się, że po prostu pomylił drogę i spadł. Jednak ludzie, którzy pojawiali się, by odwiedzić go na oddziale intensywnej terapii, uważają, że to, co się stało, nie było wypadkiem.

– Sądzisz, że został zaatakowany? – zapytał Serdeczna Krew.

– Czy odniósł jakieś obrażenia, których nie mógł wywołać upadek? – dodała Kalila.

– Hmm, pytałem ich o brakujące palce u rąk i nóg, ponieważ wyglądało na to, że zostały usunięte chirurgicznie. Jego przyjaciele powiedzieli jednak, że jeszcze wczoraj był cały i zdrów. Dodali też, że nie przepadał za wspinaczką i dużymi wysokościami.

– Co w takim razie według nich miało miejsce? – zapytała Dana.

– Agnes Vaille, słyszeliście kiedyś o niej? – odpowiedział informator.

Dana pokręciła przecząco głową, podobnie jak pozostali członkowie jej watahy.

– Sławna alpinistka z lat dwudziestych. Była pierwszą osobą, która zimą pokonała wschodnie zbocze Wysokiego Szczytu. Spadła, schodząc po jego północnym zboczu, niedaleko miejsca, w którym znalazłem Wilsona. Wylądowała w zaspie i być może przeżyłaby upadek, jednak jej partner nie zdążył wrócić z pomocą. Jedyne, co uzyskał, to odmrożenia, które kosztowały go pięć palców u rąk i nóg.

– Już rozumiem – powiedziała Dana. – Czemu jednak do nas z tym przychodzisz? Nie jesteśmy nawet stąd. Jeśli pojawiłbyś się tu jutro, zapewne nawet byś nas nie zastał.

– Wszyscy są zajęci zmianami zachodzącymi w okolicy. Zająłbym się tą sprawą sam, ale tylko ja o tym wiem i jeśli coś by mi się stało, to kto by się tym zajął?

Dana spojrzała na swą watahę i z powrotem się odwróciła.

– Dobrze, pójdziemy z tobą.

Świat rozpoczął się bez asysty człowieka i bez niej zakończy swe istnienie.

—Claude Levi-Strauss, Smutek tropików

Ten rozdział skupia się na zasadach regulujących proces tworzenia postaci – pierwszy krok na drodze do uczestniczenia w rozgrywce. Zawarte są w nim informacje o pięciu patronatach, księżycowych znakach wpływających na zachowanie wilkołaka, a także o pięciu plemionach oraz jednej bezplemiennej frakcji Odrzuconych. Na końcu tego rozdziału opisane są Dary, pochodzące ze świata duchów nadnaturalne moce wilkołaków, oraz rytuały, wilkołaczy system magii rytualnej.

Tworzenie postaci

Akt tworzenia postaci dzieli się na dwie główne, sprzęgnięte ze sobą części – opracowanie fabularnej tożsamości danej osoby oraz określenie jej zdolności za pomocą zasad. Koncept postaci może skłonić gracza do wybrania pewnych cech, których wyboru wcześniej nie rozważał, i nadać postaci większą wyrazistość. Poziom danej cechy może jednak równie dobrze doprowadzić go do nowych wniosków na temat osobowości postaci, co rozwinie jej potencjał narracyjny.

Nie należy zbytnio przejmować się tworzeniem postaci zdolnej „wygrywać" w chwili próby, czy to w sytuacjach społecznych, w walce czy też podczas skradania się. Nie taki jest cel samej gry. Wasze postaci są wilkołakami, dadzą więc sobie radę. Jeśli martwi was, że postać nie wydaje się wystarczająco waleczna, nie przejmujcie się uzasadnieniami dla dodania jej na karcie kilku kropek Bójki. Podczas trwania kroniki będzie jeszcze wiele czasu na to, by nauczyła się sztuki samoobrony, a odgrywanie samej nauki może być ciekawym doświadczeniem.

Najlepiej, by postaci powstawały w wyniku współpracy gracza z Narratorem oraz pozostałymi graczami grupy. Pozwoli to upewnić się, że postaci będą w stanie współpracować, a także że każdej z nich przypadnie jakaś istotna rola. Jedną z silnych stron **Wilkołaka** jest czysta radość płynąca z grania watahą, a nie przypadkową zbieraniną indywidualności. Jeśli wiesz, że możesz liczyć na to, iż twoi przyjaciele zewrą szeregi w chwili próby oraz będą dzielić z tobą przyjemność z gry, sam cieszysz się nią znacznie bardziej.

Proces tworzenia postaci

Skorzystaj z zasad zamieszczonych w **„Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym"**, po czym – podczas „kroku piątego" – nałóż na postać poniższy szablon.

Wybierz patronat (s. 62).

Wybierz plemię (s. 62).

Dla określenia startowego zestawu Darów wybierz jeden Dar z list powiązanych z patronatem postaci, jeden z list powiązanych z plemieniem oraz jeden z dowolnie wybranej listy. Dla postaci Widmowych Wilków należy wybrać jeden Dar z listy patronatu, jeden z list powszechnie dostępnych wszystkim wilkołakom (Dary Ojca Wilka i Matki Luny) oraz jeden z dowolnie wybranej listy. Wolny wybór trzeciego daru można spożytkować na kropkę Rytuałów, cechy nabywanej na tych samych zasadach co Dary (zob. s. 102).

Wilkołaki mają dostęp do specjalnej listy dodatkowych Atutów (s. 78).

Moralność staje się od tego momentu Harmonią (s. 65).

Postać człowieka wilczej krwi, nie zaś pełnokrwistego wilkołaka, stworzyć można za zgodą Narratora. Tworzy się ją analogicznie do postaci zwykłego człowieka, korzystając z zasad z **„Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego"**. Należy nabyć dla niej Atut Wilczej Krwi (s. 79), kosztujący cztery z siedmiu dostępnych postaci kropek Atutów. Wilkołaki, które przeszły Pierwszą Przemianę, nie mogą dysponować tą cechą, jako że nie są już jedynie ludźmi wilczej krwi.

Krok pierwszy: Koncept postaci

Sercem każdej z postaci jest jej koncept – krótkie podsumowanie tego, jaka jest. Choć niektóre koncepty wymagać mogą całego akapitu tekstu, najlepiej jest zaczynać od prostszych pomysłów. Konceptem może być krótkie wyrażenie („kochający ryzyko policjant", „wiodący samotne życie uczony"), lecz także coś bardziej złożonego („nieokiełznane, rozpuszczone dziecko bogatej rodziny, desperacko pragnące doświadczyć objawienia jakiejś wyższej prawdy, zbytnio jednak pogrążone w swych problemach psychicznych, by móc do niej dotrzeć"). Koncept służyć ma za fundament, na którym budowana jest postać. Jedynym potencjalnym ograniczeniem jest wiek. Pierwsza Przemiana nigdy nie nadchodzi przed okresem dojrzewania ani też długo po sześćdziesiątym roku życia.

Wybrany patronat i plemię mogą być częścią konceptu, aczkolwiek nie powinny być jego rdzeniem. Wpływają na osobowość postaci, ale jej nie definiują. Informacje o patronatach i plemionach znajdziecie w „kroku drugim". Gracze tworzący postaci mające przejść przez preludium powinni pozwolić, by wybór patronatu i plemienia był wynikiem wydarzeń podczas rozgrywki.

Krok drugi: Wybór Atrybutów

Gdy określono już koncept postaci, kolejnym krokiem, który należy wykonać, jest naszkicowanie postaci przy pomocy mechaniki i odzwierciedlenie jej konceptu w ramach zasad gry. Pierwszą i najprostszą decyzją jest ustalenie ważności Atrybutów, jej wrodzonych zdolności i potencjału, tego, jak bardzo jest silna, błyskotliwa i jak łatwo ją polubić. Postaci dysponują dziewięcioma Atrybutami, podzielonymi na trzy

kategorie: Umysłowe (Inteligencja, Czujność, Determinacja), Fizyczne (Siła, Zręczność, Wytrzymałość), oraz Społeczne (Prezencja, Manipulacja, Opanowanie).

Atrybuty porządkowane są według kategorii: od nadrzędnej, w której postać jest najsilniejsza, przez drugorzędną, w której postać sprawuje się przeciętnie, po zupełnie podrzędną, w której postać jest najsłabsza. Przykładowo, postać tworzona według konceptu „tępego uczelnianego osiłka" jako Atrybuty nadrzędne miałaby Fizyczne (jest zapewne świetnym sportowcem), jako drugorzędne miałaby Atrybuty Społeczne (nie ma problemów z nawiązywaniem przyjaźni ani podbojami miłosnymi), trzeciorzędnymi byłyby zaś w jego przypadku Atrybuty Umysłowe (ma być wszak tępy). Koncept postaci powinien dopomóc w uszeregowaniu Atrybutów, choć może być interpretowany na kilka sposobów. Strażnik terenów leśnych może mieć jako nadrzędne Atrybuty Fizyczne, by odzwierciedlało to tężyznę zbudowaną w wyniku ciągłych ćwiczeń i trudności warunków życia. Równie dobrze jednak mogą to być Atrybuty Umysłowe ukazujące bystry umysł i etos pracy.

Wszystkie postaci rozpoczynają grę z jedną kropką w każdym z Atrybutów, co odpowiada bazowym zdolnościom istot ludzkich. Priorytety przydzielone w poprzednim akapicie warunkują liczbę kropek, jakie przeznaczyć można na każdą z grup Atrybutów. Grupa nadrzędna zawiera pięć dodatkowych kropek, kolejne zaś mają ich odpowiednio cztery i trzy. Przykładowo, opisywany wcześniej tępy osiłek dysponować może pięcioma kropkami do rozlokowania w Atrybutach Fizycznych, czterema w Społecznych i trzema w Umysłowych.

Zakup piątej kropki w którymkolwiek z Atrybutów kosztuje dwie kropki. By zakupić Czujność 5, wydać trzeba pięć kropek: pierwsza przyznawana jest automatycznie, każda z kropek od drugiej do czwartej kosztuje jedną (w sumie więc trzy kropki), a piąta – kolejne dwie.

Krok trzeci: Wybór Umiejętności

Umiejętności uszeregowane są w takie same trzy kategorie co Atrybuty: Umysłowe, Fizyczne i Społeczne. Umiejętności Umysłowe to, ogólnie rzecz biorąc, kwestia intelektu i wiedzy, zazwyczaj nabywane dzięki wykształceniu. Umiejętności Fizyczne są częściej wytrenowane niż wyuczone, częstokroć powiązane z naturalnymi uzdolnieniami. Te zaś, które należą do kategorii Społecznych związane są z relacjami z ludźmi, zwierzętami oraz innymi istotami. W niektórych można się szkolić, inne trzeba nabyć dzięki własnemu doświadczeniu.

Podobnie do Atrybutów, grupy Umiejętności muszą być uporządkowane według ważności podczas tworzenia postaci. Należy wybrać kategorię nadrzędną, drugorzędną i podrzędną. Ta pierwsza otrzymuje jedenaście kropek do rozdystrybuowania pomiędzy Umiejętności, druga siedem, a trzecia cztery. Zauważyć należy jednak, iż w odróżnieniu od Atrybutów postaci nie rozpoczynają gry z automatycznie przyznaną kropką w którejkolwiek z Umiejętności. Zdolności te pozyskiwane są dzięki oddaniu jakiejś dziedzinie, nie zaś samemu faktowi istnienia. Zakup piątego poziomu dowolnej Umiejętności wiąże się z kosztem dwóch kropek.

Krok czwarty: Wybór Specjalizacji w Umiejętnościach

O ile większość osób po przejściu ekstensywnego szkolenia w danej Umiejętności dysponować będzie ogólną wiedzą i uzdolnieniami, pewien stopień specjalizacji jest nieunikniony. Programista komputerowy może danym językiem programowania posługiwać się sprawniej niż innymi lub może lepiej sobie radzić z pisaniem kodu o zastosowaniach graficznych niż z przebudową programu będącego procesorem tekstu. W ramach zasad gry może dysponować trzema poziomami Informatyki ze Specjalizacją w grafice komputerowej.

Gracz może wybrać trzy Specjalizacje w Umiejętnościach swej postaci i rozdzielić je wedle uznania, nawet jeśli zechciałby przyznać je wszystkie pojedynczej Umiejętności. Postać, która spędziła życie w organizacji ratującej zwierzęta, może dysponować dwiema Specjalizacjami w Zwierzętach (psy i konie) oraz Specjalizacją w Medycynie (weterynaria). Specjalizacje pozwalają na uzyskanie dodatkowej kości dodawanej do pul testów, w przypadku których dana Specjalizacja jest adekwatna.

Należy nadmienić, że wilkołacze patronaty, opisywane na s. 80, oferują dodatkową darmową Specjalizację w jednej z trzech każdorazowo określonych Umiejętności. Postać musi posiadać daną Umiejętność, by móc zaaplikować do niej ową darmową Specjalizację. Jeśli jej nie posiada, korzyść ta przepada. Gracz może więc zechcieć wykupić stosowną Umiejętność, jeśli wie, jaki patronat przypadnie w udziale postaci. Może też zaoszczędzić nieco punktów doświadczenia, by wykupić potrzebne Umiejętności podczas kroku piątego procesu tworzenia postaci i pozyskać cechy powiązane z wybranym patronatem.

Pochodzenie wilkołaków

Najszerzej znane mity dotyczące wilkołaków mówią o ludziach przemieniających się w świetle księżyca w pełni w rozwścieczone hybrydy ludzi i zwierząt lub zwykłe bestie. Prawda o byciu wilkołakiem zawarta w niniejszej grze opiera się na wybranych elementach tych legend; niekoniecznie zgadza się z nimi co do słowa. Uratha są w stanie przyjmować zróżnicowane postacie, przechodzące od człowieka do zwyczajnego na pozór wilka. Mogą również zmieniać postać w świetle dowolnego Księżyca, nie tylko podczas pełni.

Istnieje również legenda o człowieku zamieniającym się w wilka. Wielu Uratha to takie właśnie istoty. Mimo że Odrzuceni opowiadają o wilkach zdolnych do przyjmowania ludzkich kształtów, dziś są to już tylko legendy. Żaden z wybrańców Luny nie może zgodnie z prawdą powiedzieć, iż jest potomkiem wilków. Krążą plotki, że niektóre wilkołaki spośród Nieskalanych Plemion zaczynają życie jako wilki i spędzają większość czasu w formach zwierzęcych, jednak żaden z Odrzuconych nie jest w stanie tego potwierdzić.

Krok piąty: Nałożenie szablonu wilkołaka

Pierwsza Przemiana. Wilkołak kryjący się pod skórą postaci budzi się – postać przechodzi metamorfozę i przybiera swą prawdziwą formę. Nadnaturalna przemiana będąca udziałem postaci odzwierciedlana jest przez cechy, których nie posiada żaden śmiertelnik.

Nadmienić trzeba, że żadna postać nie może posiadać wielu szablonów nadnaturalnych, a także że niektóre Atuty nie są dostępne pewnym nadnaturalnym postaciom. Ani wampir, ani mag nie może przejść Pierwszej Przemiany. Zyskując swój status tracą również korzyści płynące z Atutu Wilczej Krwi (s. 79).

Patronat

Faza Księżyca naznaczająca Pierwszą Przemianę danego wilkołaka to jej „księżycowy patronat". Zgodnie z nazwą jest to swoiste błogosławieństwo. Postać zyskuje dzięki niemu nadnaturalny talent do pewnych działań, co z kolei umacnia ją w jej pozycji w watażе. Jej członkowie, niezależnie od ich własnego patronatu, korzystają z pomocy sprzymierzeńców posiadających odmienne, istotne dla życia Uratha uzdolnienia. Choć patronat nakłada na wilkołaka sporą odpowiedzialność, jest również wymierną korzyścią – błogosławieństwem Luny.

Patronat nie zostaje, co prawda, narzucony w chwili narodzin, ale czasami wydaje się, że tak właśnie było. Wilkołak, którego Przemiana dokonuje się pod Księżycem w pełni, mógł wcześniej być gniewnym, brutalnym młodzieńcem. Ten zaś, który Przemieni się wpatrzony w księżycowy sierp, być może przywykł już do spędzania czasu na wewnętrznych rozważaniach.

Wilkołaki częstokroć przedstawiają się, deklarując swój patronat, legitymizując tym samym swą rolę wśród Ludu.

Patronat częściowo reguluje początkowy rozkład punktów Uznania (zdefiniowanego na s. 77) oraz Darów (s. 102). Postać wilkołaka zyskuje również darmową Specjalizację w jednej z Umiejętności powiązanych z jej patronatem. Przykładowo, tworząc Ithaeura, gracz może wybrać darmową Specjalizację w Zwierzętach, Medycynie lub Okultyzmie. Jest ona Specjalizacją dodatkową, niewliczaną w poczet trzech darmowych Specjalizacji przynależnych postaci podczas procesu jej tworzenia. Jeśli postać nie dysponuje żadną z tych trzech Umiejętności, korzyść ta przepada. Gracz może jednak cofnąć się do kroku trzeciego i przesunąć kropki w Umiejętnościach tak, by móc skorzystać z czwartej darmowej Specjalizacji.

Początkowy poziom Uznania, początkowe Specjalizacje oraz Dary wymieniono na s. 80-83.

Plemię

Wilkołaki gromadzą się w plemiona połączone wspólną sprawą, przysięgą i rytuałami. Plemię jest czymś w rodzaju partii politycznej oraz społeczności współwyznawców. Plemiona Księżyca łączą więzi żalu za wspólny grzech oraz współodpowiedzialności. Niemniej jednak w naturze wszystkich wilkołaków leży pragnienie przynależności do większej grupy społecznej. Jako że nie są w stanie być częścią ludzkiego społeczeństwa, tworzą plemiona w poszukiwaniu sensu swego życia.

Uratha wkraczają w szeregi plemion z wielu powodów. Niektóre rodziny wywodzące się z wilczej krwi są zwyczajowo wiązane z konkretnym plemieniem, jak na przykład MacHealeyowie z hrabstwa Jefferson – rodzina pobłogosławiona przez grom i błyskawice. Wywodzące się z niej wilkołaki zazwyczaj wiążą się z Władcami Burz, tak jak ich przodkowie. Niektórzy Uratha zostają naznaczeni przez duchy w młodym wieku i ponoć przeznaczone im jest dołączenie do konkretnego plemienia. Josh Coltrane, przykładowo, nieustannie śnił o wzbierających rzekach krwi, a jego temperament mógł być okiełznany wyłącznie przez trening sztuk walki. Po Pierwszej Przemianie, jak twierdzą opiekujące się nim wilkołaki, na jego skroni pojawił się znak Fenrisa. Oczywiście niektórzy Uratha dołączają do konkretnych plemion z przyczyn ideologicznych. Niejaka Allegra Winston zawsze uważała się za



osobę zainteresowaną środowiskiem naturalnym i nawet przed Przemianą troszczyła się bardziej o zwierzęta niż o innych ludzi. Gdy już jako tako poradziła sobie z samą Przemianą i dowiedziała się co nieco o poszczególnych plemionach, poprosiła o przyjęcie do Łowców, wyznających te same wartości co ona. Niemniej jednak niektóre wilkołaki nie mają szczególnego powodu, dla którego miałyby dołączyć do jakiegokolwiek plemienia, lub w ogóle odrzucają koncept zaprzysiężenia wierności totemowi. Ci Uratha, nazywani Widmowymi Wilkami, kroczą groźniejszą, aczkolwiek również nieco swobodniejszą – ścieżką bezplemiennych.

Przejrzyj opisy plemion (na s. 84-101) i wybierz to, do którego należy twoja postać, lub zdecyduj, że ma ona być Widmowym Wilkiem. Twój Narrator może doradzić ci jakiś wybór, zależnie od tego, co będzie odpowiednie dla jego kroniki. Dobrym pomysłem może być również skonsultowanie się z pozostałymi graczami, by poznać ich zamiary. Gracze zazwyczaj chcą tworzyć unikalne postaci, więc dwójka wilkołaków tego samego plemienia może okazać się rozczarowaniem.

Każde plemię związane jest z jednym z aspektów Uznania (s. 77). Cecha ta odzwierciedla wierzenia i przekonania plemienia oraz jego członków, co wyjaśnia powody połączenia się w społeczność. Wybór plemienia określa poziomy cech Uznania postaci zaraz po jej stworzeniu oraz dostępność niektórych Darów (s. 102).

Pierwotne Instynkty

Więź postaci z jej korzeniami i przodkami, z otaczającymi ją światami ciała i ducha, mierzona jest poziomem cechy Pierwotnych Instynktów. Sugeruje on, jak dalece postać jest w stanie przekroczyć ludzkie postrzeganie rzeczywistości i dostrzegać inne krainy oraz możliwości. Postaci o wysokim poziomie tej cechy żyją w ciągłym kontakcie ze światem duchów, są w stanie wykorzystywać moce zróżnicowanych Darów i dokonywać zaskakujących nadnaturalnych wyczynów. Więź z alternatywnymi światami i zmysłami u postaci o niskim poziomie Pierwotnych Instynktów jest słaba lub nie zdążyła się jeszcze wykształcić, przez co postać skupia się głównie na świecie materii. Postaci takie mają niewielką wprawę w posługiwaniu się Esencją oraz ograniczony dostęp do Darów – muszą polegać na zdolnościach swych ciał.

Wszystkie początkowe postaci wilkołaków otrzymują darmową pierwszą kropkę Pierwotnych Instynktów. Cecha ta może zostać zwiększona w procesie tworzenia postaci. Dokonuje się tego, płacąc trzy punkty Atutów za poziom. Postać może więc zacząć grę z Pierwotnymi Instynktami 2, za cenę trzech punktów Atutów, lub z Pierwotnymi Instynktami 3, za cenę sześciu punktów. Cecha ta opisana jest szerzej na s. 74-75.

Esencja

Esencja jest miarą wilkołaczej energii i sprawności w obchodzeniu się ze światem duchów. Pozwala postaci na wchodzenie w interakcję z duchami i aktywowanie swych Darów. Postać o wysokim poziomie Esencji jest zdolna do wielu nieziemskich i podobnych cudom wyczynów. Ta zaś, której poziom Esencji pozostaje niski, nie może polegać na mocy duchów. Jest więc zmuszona do korzystania wyłącznie z ciała i umysłu.

Wszystkie postaci wilkołaków rozpoczynają grę z ilością punktów Esencji równą Harmonii (zob. s. 65). Oznacza to 7 dla większości postaci, albo 6 lub 5 w przypadku postaci, których gracze zdecydowali się na obniżenie początkowego poziomu Harmonii w zamian za punkty doświadczenia. Liczba punktów Esencji zmienia się, gdy postać wchodzi w interakcję z loci, zmienia formy, aktywuje Dary i leczy rany. Szerszy opis Esencji znajduje się na s. 76.

Esencja mierzona jest wyłącznie tymczasowymi punktami wydawanym przez gracza na korzyść postaci. Nie posiada stałej wartości w kropkach i poziomach.

Uznanie

Po przejściu Pierwszej Przemiany wilkołak opuszcza ramy dotychczasowego życia, wkraczając na ścieżkę swego prawdziwego dziedzictwa. Jako istota wyjątkowa wilkołak automatycznie zyskuje pewien stopień poważania u innych Uratha oraz czczonych przez nie duchów. Gracz może wydać trzy punkty na cechy Uznania – Przebiegłość, Chwałę, Honor, Czystość i Mądrość. Jeden z wyborów narzuca patronat postaci (s. 80-83), drugi zaś jej wybrane plemię (s. 84-101). Cechy Uznania powiązane z patronatem i plemieniem nazywane są nadrzędnymi. Trzecia kropka może być przyznana jednej z pięciu cech Uznania, dowolnie wybranej, niezależnie od tego, czy będzie to cecha nadrzędna, czy też któraś z pozostałych.

Wyjątkiem od tej zasady, podobnie jak od wielu innych, są Widmowe Wilki. Posiadają one bowiem patronaty, obejmuje je więc błogosławieństwo Luny i przyznany zostaje im punkt Uznania w dowolnie wybranej przez gracza cesze Uznania. Nie są jednak częścią żadnego z plemion, przez co podczas procesu tworzenia postaci otrzymują jedynie dwa punkty Uznania. Oznacza to również, że Widmowe Wilki dysponują jedną nadrzędną cechą Uznania, wynikającą z ich patronatu.

Należy również zauważyć, że możliwe jest dokonanie takiego wyboru patronatu i plemienia, które będą kładły nacisk na tę samą cechę Uznania (jak na przykład Irraka z Władających Żelazem w obu przypadkach otrzymujący kropkę Przebiegłości). W takiej sytuacji postać rozpoczyna grę z dwiema kropkami w jednej z cech i tylko jedną cechą nadrzędną.

Ani podczas tworzenia postaci, ani też w trakcie jej rozwoju (na skutek wydawania punktów doświadczenia) nie może się zdarzyć, że poziom którejkolwiek z podrzędnych cech Uznania przekroczy poziom najwyższej z cech nadrzędnych. Jeśli więc postać ma 2 Czystości i 1 Chwały, przy czym są to jej nadrzędne cechy Uznania, nie może uzyskać Mądrości 3, zanim nie podniesie do tego poziomu Czystości lub Chwały. Jeśli natomiast dysponuje nadrzędnymi cechami Czystości 1 i Chwały 4, nie może podnieść Przebiegłości do poziomu 5, dopóki jej Chwała lub Czystość nie osiągną tego poziomu. Postać może natomiast mieć podrzędne cechy Uznania na *tym samym* poziomie co cechy nadrzędne, nigdy jednak na wyższym.

Poziom najwyższej z nadrzędnych cech Uznania określa również najwyższy poziom Darów dostępnych postaci. Cahalith z Władców Burz, posiadający Chwałę 1 i Honor 4, może znać Dary do poziomu czwartego. Poziom piąty jest dlań jednak niedostępny.

Poszczególne rodzaje Uznania omówione są na s. 77.

Dary

Po przeprowadzeniu inicjacji inne wilkołaki przyzywają duchy, które mają nauczyć nowego Uratha swych Darów, nadnaturalnych narzędzi mających pozwolić jemu i jego watażе na

przetrwanie. Postać rozpoczyna grę, znając trzy Dary. Jeden z nich musi zostać wybrany z listy powiązanej z patronatem postaci (informacje o tych listach zawarte są w sekcji omawiającej patronaty), jeden musi wynikać z wyboru plemienia (te listy również wypisano w odpowiedniej sekcji podręcznika), trzeci zaś może zostać wybrany z dowolnej listy, poza listami związanymi w patronatami odmiennymi od patronatu postaci. Przykładowo, Rahu z Łowców w Mroku może zacząć: z pierwszego poziomu Darem z list Dominacji, Księżyca w Pełni lub Siły (w związku z patronatem), z pierwszego poziomu Darem z list Żywiołów, Natury i Skrytości (w związku z plemieniem) oraz pierwszego poziomu Darem z listy wybranej przez gracza.

Widmowe Wilki, jako Uratha niebędący członkami żadnego plemienia, zaczynają grę z jednym Darem z list powiązanych z patronatem, jednym z list „ogólnodostępnych" dla wszystkich wilkołaków (Dary Ojca Wilka i Matki Luny) oraz Darem z listy wybranej przez gracza.

Można rozpocząć grę, wybierając pierwszego i drugiego poziomu Dary z tej samej listy. Lista ta musi być jednak powiązana zarówno z patronatem, jak i z plemieniem postaci, jak na przykład lista Wtajemniczeń dla Elodothów z Kościanych Cieni. W takim przypadku postać dysponuje w ramach tej listy pierwszego poziomu Darem z tytułu, powiedzmy, plemienia, po czym otrzymuje drugiego poziomu Dar ze względu na patronat. Drugiego poziomu Dar nabyć można również poprzez wybór jednej z list związanych z plemieniem lub patronatem, w której postać dysponuje już pierwszego poziomu Darem, jako tej, w której uplasowany zostanie trzeci z Darów postaci. Przykładowo, jeśli gracz Księżyca w Nowiu wybierze pierwszego poziomu Dar ze związanej z patronatem jego postaci listy Darów Skrytości, może wybrać trzeci, darmowy z Darów postaci również z tej listy, co pozwoli mu na nabycie drugiego poziomu Daru Skrytości.

Należy jednak być świadomym tego, iż aby postać mogła nabyć jeden z drugiego lub wyższego poziomu Darów, spełniać musi dodatkowe kryteria. Jedna z nadrzędnych cech Uznania (s. 77) posiadanych przez postać musi być równa poziomowi wybieranego Daru. W ten sposób Rahu z Krwawych Szponów może dysponować zarówno pierwszego, jak i drugiego poziomu Darami z listy Dominacji, jednak albo jego Czystość (nadrzędna cecha Sławy Rahu), albo Chwała (nadrzędna cecha Uznania Krwawych Szponów), muszą być równe przynajmniej 2. Wcześniej wzmiankowany Elodoth Kościanych Cieni będzie więc potrzebował dwóch poziomów Honoru (nadrzędnej cechy Uznania jego patronatu) lub Mądrości (nadrzędnej cechy Uznania jego plemienia), jeśli zechce posiadać zarówno pierwszego, jak i drugiego poziomu Dary z listy Wtajemniczeń.

W pewnych okolicznościach można posiadać nawet pierwszego, drugiego oraz trzeciego poziomu Dary z jednej listy, nawet już podczas procesu tworzenia postaci, o ile tylko spełnione będą konkretne warunki. Nadrzędna cecha Uznania wynikająca z plemienia i patronatu musi być identyczna jak, na przykład, Chwała dla Cahalitha z Krwawych Szponów. Trzecią kropkę Uznania przyznać należy tej samej cesze (tutaj Chwale), podnosząc ją do poziomu 3. Plemię i patronat narzucać muszą również tę samą listę Darów (np. Dary Inspiracji dla Cahalithów Krwawych Szponów). Ostatnim warunkiem jest konieczność wybrania wszystkich trzech początkowych Darów z tej właśnie listy. Postać na początku gry będzie wtedy dysponowała wyłącznie pierwszymi trzema Darami z listy Inspiracji. O ile obranie takiej ścieżki czyni postać niesamowicie sprawną na arenie jej specjalizacji, może czynić ją jednak słabszą lub nieuzdolnioną w innych kwestiach, w przypadku których nie będzie w stanie polegać na swych silnych stronach.

Trzecim, darmowym Darem nie może być Dar z list innych patronatów niż patronat postaci. Jeśli jest Ithaeurem i dysponuje listą Księżycowego Sierpa, nie może wybrać pierwszego poziomu Daru Księżyca w Nowiu, jako że lista tych Darów powiązana jest z Irraka. Postać *nigdy* nie może wybrać Daru z list patronatów odmiennych od jej własnego.

Dary powiązane z fazami Księżyca, dostępne na wyłączność poszczególnym patronatom to: Księżyc w Pełni (Rahu), Brzemienny Księżyc (Cahalith), Półksiężyc (Elodoth), Księżycowy Sierp (Ithaeur) oraz Księżyc w Nowiu (Irraka).

Rytuały

Alternatywą dla wyboru jednego z Darów podczas tworzenia postaci jest cecha Rytuałów. „Darmowy" wybór Daru z dowolnej listy zamieniany jest wtedy na kropkę w Rytuałach. Podczas tworzenia postaci nie można uzyskać więcej niż jeden poziom tej cechy. Kropka ta umożliwia postaci dostęp do rytuałów kultywowanych i przekazywanych przez kulturę Uratha. Najprawdopodobniej kilka dni po swej Pierwszej Przemianie postać spędziła w towarzystwie mistrza rytuałów lub dobijała targi z duchami poprzez świadczenie im usług i naśladownictwo. Narrator może również zadecydować, iż postać dowiaduje się o istnieniu takowych rytuałów podczas przerw między sesjami w pierwszych tygodniach kroniki.

Pojedyncza kropka w Rytuałach udostępnia postaci rytuał pierwszego poziomu, wybierany z wymienionych na s. 147-165. Więcej pierwszego poziomu rytuałów postać może poznać dzięki wydatkom punktów doświadczenia (s. 66). Postać może znać dowolnie wiele pierwszego poziomu rytuałów, o ile tylko stać ją na ich wykupienie. Nie może jednak poznać rytuałów wyższych poziomów niż posiadany aktualnie poziom cechy Rytuały. W ten sposób, jeśli postać dysponuje Rytuałami •, nie może znać rytuałów od drugiego do piątego poziomu.

Kolejne poziomy Rytuałów mogą zostać nabyte poprzez punkty doświadczenia, jak gdyby Rytuały były dla postaci nadrzędną listą Darów. Dlatego też koszt tej cechy to pięciokrotność nowego poziomu, w punktach doświadczenia (s. 66). Jeśli gracz nie wykupi Rytuałów w procesie tworzenia postaci, cecha ta może zostać nabyta w późniejszym okresie gry. Rytuały są uznawane za „listę nadrzędną" dla wszystkich wilkołaków, toteż zwiększanie tej cechy zawsze kosztuje pięciokrotność nowego poziomu, w punktach doświadczenia.

Wraz z kolejnymi poziomami cechy Rytuałów postać może uczyć się coraz potężniejszych rytuałów. Rozpocząć grę może jednak z maksymalnie jednym poziomem tej cechy. Wymienić nań gracz może wyłącznie ostatni, wolny wybór trzeciego Daru. Nie może zrobić tego z Darem powiązanym z patronatem czy plemieniem ani też z darem ogólnym, takim jak ostatni wybór dla Widmowych Wilków.

Za każdym razem, gdy postać zyskuje nowy poziom Rytuałów, poznaje również jeden rytuał tego samego poziomu. Pozyskanie więc wyniku ••• daje postaci darmowy rytuał trzeciego poziomu.

Krok szósty: Wybór Atutów

Nowa postać dysponuje siedmioma kropkami Atutów, które gracz może rozdzielić według własnej woli. Cechy te powinny odzwierciedlać koncept postaci. Przykładowo, Elodoth Władających Żelazem, który do czasu Pierwszej Przemiany był wycofanym filmowym maniakiem, nie powinien dysponować poziomami w Stylach Walki. Narrator może polecać pewne Atuty, innych zakazując, lub nawet przydzielać ich darmowe kropki (na przykład darmową kropkę Totemu, by ukazać siłę ducha opiekującego się watahą). Piąty poziom dowolnego Atutu wiąże się z podwójnym kosztem zakupu.

Na s. 79 wymieniono dodatkowe Atuty, dostępne wyłącznie dla wilkołaków.

Rytuały

Jeśli gracz nabył poziom cechy Rytuałów, może nabywać dodatkowe pierwszego poziomu Rytuały podczas procesu tworzenia postaci. Każda poświęcona na ten cel kropka Atutów daje postaci dodatkowy rytuał pierwszego poziomu.

Krok siódmy: Określenie cech pobocznych

Zasady dotyczące cech pobocznych znajdują się w Rozdziale czwartym **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**. W przypadku wilkołaków pewne cechy poboczne wiążą się jednak z odmiennymi konsekwencjami lub nawet przyjmują odmienną postać.

Siła Woli

Emocje wilkołaków często wystawiane są na próbę. Stawiane im wyzwania sprawdzają Uratha w sytuacjach ekstremalnych. Jednym z większych tego rodzaju wyzwań jest Szał (s. 171), nieustannie wzywający wilkołaka do poddania się gniewowi i zabijania bez oporów. Siła Woli działa u wilkołaków w większości przypadków identycznie jak u ludzi (patrz **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**), czasami jednak może stanąć pomiędzy wilkołakiem a żądzą krwi stanowiącą zagrożenie dla osób mu drogich.

Gracz może wydawać punkty Esencji w tych samych turach, w których wydawał punkty Siły Woli. Więcej informacji o wydawaniu Esencji znajduje się na s. 76-77.

Harmonia

Wilkołaki nie są ludźmi. Nawet jeśli wilkołak nie jest w stanie uwierzyć, iż w chwili Pierwszej Przemiany stał się kompletnie inną osobą, musi stawić czoła faktom. Jego dusza jest amalgamatem ludzkiego intelektu i instynktów drapieżcy, a napędza ją oślepiająca potęga nadnaturalnej furii. Życie Uratha przebiega pod znakiem walki o równowagę człowieczeństwa i zwierzęcej strony wilkołaczej natury. Najprostszą drogą do utrzymania nad nią kontroli jest zaakceptowanie jej i wybranie pośredniej drogi. Dlatego też koncepcja Moralności zastąpiona zostaje Harmonią, wewnętrzną równowagą, do której wilkołak musi dążyć, jeśli nie chce zostać opanowany przez swe najgorsze instynkty.

W myśl jednej z zasad opcjonalnych: Narrator może pozwolić graczom nakładającym szablon wilkołaka na świeżo tworzone postaci na wymianę poziomów Harmonii na punkty doświadczenia. Ruch taki odzwierciedla zazwyczaj pewnego rodzaju traumę w życiorysie wilkołaka, przeżytą podczas Pierwszej Przemiany lub tuż po niej. Obniżona wartość Harmonii odzwierciedla emocjonalne lub psychiczne blizny utrudniające kontrolowanie potwornych odruchów. Dodatkowe punkty doświadczenia zaś ukazują doświadczenie uzyskane przez postać w wyniku traumatycznych przeżyć. Gracze mogą poświęcić poziom Harmonii, uzyskując zań pięć punktów doświadczenia. Poziomu Harmonii nie wolno obniżyć bardziej niż do pięciu, za co przysługuje maksimum dziesięć punktów doświadczenia.

Zauważyć należy, iż redukcja Harmonii owocuje redukcją ilości punktów Esencji dostępnych dla nowo utworzonej postaci.

Cnoty i Skazy

Wilkołaki korzystają z tych samych Cnót i Skaz, które dostępne są dla śmiertelnych. Skaza Gniewu z oczywistych przyczyn jest wśród Uratha najpowszechniejsza, ale nie jedyna. Wilkołak kierujący się Zawiścią może pogardzać ludźmi mogącymi wieść normalne życie, podczas gdy Nieumiarkowany Uratha może kochać smak zwierzyny tak mocno, że będzie polował nawet wówczas, gdy nie czuje głodu. Podobnie ma się sprawa z Cnotami, które wyrażane są adekwatnie do nowego trybu życia wilkołaka. Postać, której Cnotą jest Rozwaga, może stać się potężnym szamanem, zdolnym do stawiania czoła okropnościom oraz ogromowi potęgi świata duchów bez tracenia z oczu swych celów. Postać obdarzona Wiarą może z łatwością zaadaptować się do nowego życia, kierując się przekonaniem, iż Przemiana dotknęła ją nie bez powodu.

Watahy weteranów

Narrator może pozwolić graczom na skorzystanie z pewnej puli punktów doświadczenia przed rozpoczęciem rozgrywki. Odzwierciedlać ma to czas pomiędzy inicjacją wilkołaków a początkiem kroniki. Opcja ta nie jest zalecana dla graczy dopiero rozpoczynających swą przygodę z **Wilkołakiem: Odrzuconymi**. Gracze ci skorzystają bardziej, jeśli najpierw dobrze poznają świat gry, a dopiero potem podejmą się tworzenia weteranów.

Świeżo Przemienieni	0 pkt. doświadczenia
Doświadczona wataha	35 pkt. doświadczenia
Pobliźnieni weterani	75 pkt. doświadczenia
Panowie okolicznych ziem	120+ pkt. doświadczenia

Krok ósmy: Iskra życia

W tym momencie postać powinna mieć już dość mocno określoną formę, z ustalonymi cechami mechanicznymi decydującymi o powodzeniu w różnego rodzaju zadaniach, które czekają ją w toku kroniki. Pozostaje jeszcze kwestia ostatecznych niuan-

Skrótowe objaśnienie wilkołaczego szablonu

Skrót ten podsumowuje zmiany, którym poddawany jest wilkołak. Należy korzystać zeń wraz ze skrótem procesu tworzenia postaci ze **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego (s. 34).**

Patronat

Wybierz patronat, który nadany zostanie postaci w chwili jej Pierwszej Przemiany. Wybierać można spośród pięciu patronatów.

Rahu (Księżyc w Pełni): zdeterminowany, agresywny, wojowniczy

Cahalith (Brzemienny Księżyc): pełen pasji, troskliwy, ekspresyjny w mowie i czynach

Elodoth (Półksiężyc): wyrozumiały, uważnie obserwujący, zrównoważony

Ithaeur (Księżycowy Sierp): kontemplujący, przewidujący, uduchowiony

Irraka (Księżyc w Nowiu): dociekliwy, zaradny, kontestator

Specjalizacje

Podczas tworzenia postać zyskuje darmową Specjalizację w jednej z trzech Umiejętności powiązanych z jej patronatem. Specjalizacja ta nie jest wliczana do trzech otrzymywanych wcześniej Specjalizacji darmowych podczas tworzenia postaci śmiertelnej. Postać musi posiadać przynajmniej jedną kropkę w Umiejętności, dla której nabyć chce czwartą darmową Specjalizację. W przeciwnym wypadku, korzyść ta przepadnie.

Rahu: Bijatyka, Zastraszanie, Przetrwanie

Cahalith: Rzemiosło, Ekspresja, Perswazja

Elodoth: Empatia, Dedukcja, Polityka

Ithaeur: Zwierzęta, Medycyna, Okultyzm

Irraka: Złodziejstwo, Skradanie się, Oszustwo

Plemię

Wybierz plemię, do którego należy postać. Wybierać możesz spośród pięciu plemion. Możesz też zrezygnować z tego wyboru, czyniąc postać Widmowym Wilkiem.

Krwawe Szpony: wojownicy, obrońcy, czempioni

Kościane Cienie: szamani, mędrcy, wieszcze

Łowcy w Mroku: tropiciele, zabójcy, strażnicy

Władający Żelazem: innowatorzy, postępowi, improwizatorzy

Władcy Burz: przywódcy, arystokraci, alfy

Widmowe Wilki: samotnicy, wyrzutki, niezależni

Nadrzędne cechy Uznania

Poniższe cechy Uznania są nadrzędnymi dla wymienionych patronatów oraz plemion. Każdej z tych cech należy przyznać po kropce ze względu na patronat oraz plemię, trzecią kropkę przyznaje się zaś według własnej woli. Trzeba zauważyć również, że Widmowe Wilki otrzymują Uznanie ze względu na patronat, a nie na plemię.

Przebiegłość: Irraka oraz Władający Żelazem

Chwała: Cahalithowie oraz Krwawe Szpony

Honor: Elodothowie oraz Władcy Burz

Czystość: Rahu oraz Łowcy w Mroku

Mądrość: Ithaeurowie oraz Kościane Cienie

Listy Darów

Poniższe listy Darów powiązane są z patronatami oraz plemionami. Postać otrzymuje po jednym Darze z list plemienia i patronatu, trzeci zaś z listy wybranej przez gracza. Listy Darów Ojca Wilka oraz Matki Luny dostępne są dla wszystkich wilkołaków. Widmowe Wilki otrzymują jeden Dar z listy swego patronatu, jeden z list powszechnie dostępnych, trzeci zaś z listy wybranej przez gracza. Najwyższy poziom Daru nie może przekroczyć poziomu najwyższej z nadrzędnych cech Uznania postaci.

Jedyne listy, z których gracz nie może wybierać, to listy powiązane z patronatem odmiennym od patronatu postaci: Księżyca w Pełni (Rahu), Brzemiennego Księżyca (Cahalith), Półksiężyca (Elodoth), Księżycowego Sierpa (Ithaeur) oraz Księżyca w Nowiu (Irraka).

Trzeci z Darów postaci, dowolnie wybrany, może zostać wymieniony w procesie jej tworzenia na jedną kropkę Rytuałów. Daje to postaci prawo do posiadania pojedynczego pierwszego poziomu rytuału z list opisanych na s. 147-152.

Rahu: Dominacji, Księżyca w Pełni, Siły

Krwawe Szpony: Inspiracji, Szału, Siły

Kościane Cienie: Śmierci, Wtajemniczeń, Ochronne

Cahalith: Brzemiennego Księżyca, Inspiracji, Wiedzy

Łowcy w Mroku: Żywiołów, Natury, Skrytości

Władający Żelazem: Wiedzy, Kształtowania, Technologii

Elodoth: Półksiężyca, Wtajemniczeń, Ochronne

Irraka: Uników, Księżyca w Nowiu, Skrytości

Władcy Burz: Dominacji, Uników, Pogody

Ithaeur: Księżycowego Sierpa, Żywiołów, Kształtowania

Pierwotne Instynkty

Początkowa wartość cechy Pierwotnych Instynktów to 1, może ona jednak zostać zwiększona poprzez wydatek punktów Atutów.

Esencja

Liczba punktów Esencji dostępnych dla nowej postaci równa jest jej Harmonii.

Atuty

Nowe wilkołacze Atuty to Fetysz (• do •••••) oraz Totem (o różnych poziomach i wyliczanym koszcie). Atut Wilczej Krwi (••••) jest również nowy, aczkolwiek dostępny jest wyłącznie dla zwyczajnych postaci śmiertelników, a nie dla wilkołaków.

Koszty w punktach doświadczenia

Cecha	Koszt
Atrybut	Nowy poziom x 5
Umiejętność	Nowy poziom x 3
Specjalizacja	3
Dary z list zw. z plemieniem, patronatem, powszechnie dostępne lub cecha Rytuałów	Nowy poziom x 5
Pozostałe dary	Nowy poziom x 7
Pojedyncze rytuały	Poziom rytuału x 2
Atuty*	Nowy poziom x 2
Atut Totemu	3 za poziom
Pierwotne instynkty	Nowy poziom x 8
Nadrzędna (ze względu na patronat i plemię) cecha Uznania	Nowy poziom x 6
Pozostałe cechy Uznania	Nowy poziom x 8
Harmonia	Nowy poziom x 3
Siła woli	8 pkt. doświadczenia

*Nie wliczając Totemu, za który płaci się oddzielnie.

sów osobowości. Za każdą z cech na karcie postaci może się kryć opowieść – powód, dla którego postać zdecydowała się na karierę programisty komputerowego, okoliczności, które uzasadniają jej Umiejętności Przetrwania itd. Warto postarać się o jak najwięcej takich opowieści. Nawet te z nich, które wydają się zupełnie zwyczajne – jak ta, że postać nauczyła się naprawy samochodów od swojego ojca, który większość wolnego czasu spędzał na doprowadzaniu swego samochodu do stanu używalności – pozwalają ukazać kolejny aspekt osobowości postaci i dają potencjalny punkt zaczepienia dla przyszłych opowieści. Nie należy ignorować również ewentualnych Wad fizycznych lub społecznych.

Co tak naprawdę oznaczają Atrybuty postaci? Czy jej Siła to rozważnie budowana sylwetka sztangisty, czy też zaskakująca moc żylastych mięśni? Które Umiejętności postać nabyła z konieczności, które zaś z własnej woli? Jak postać wygląda, czy wyróżnia się czymś z tłumu? Czy dba o siebie? Jakiego koloru są jej oczy, włosy i cera? Czy nosi okulary, nawet po Przemianie? Jak brzmi jej głos? Jak wygląda w formach Dalu, Gauru, Urshul i Urhan? Wyobraź sobie swą postać najwyraźniej, jak tylko zdołasz, ponieważ pomoże ci to w ukazywaniu innym jej wyglądu i osobowości, gdy przyjdzie czas jej odgrywania. Im bardziej realistyczna i interesująca będzie ona dla pozostałych graczy, tym większą sprawi radość wszystkim uczestnikom rozgrywki.

Preludium

Nie jesteś umówiony na spotkanie, mimo to jednak wparowujesz do biura swego szefa. W ręku trzymasz teczkę wypchaną dokumentami, rozwijającymi się za tobą wydrukami, fakturami i poskręcanym papierem faksowym. Rzucasz ją z hukiem na jego biurko i uśmiechasz się triumfalnie na widok niedowierzania na twarzy zaskoczonego twoim wtargnięciem szefa.

Mówisz z dumą, że rozszyfrowałeś całą sprawę. Olbrzymie straty w dochodach z trzeciego kwartału zeszłego roku, niebotyczne dodatkowe koszty uzyskania przychodu, zawyżone składki ubezpieczeniowe... To wszystko jedna wielka zasłona dymna. Rachunki są na papierze i w komputerach, ale liczby z dokumentów firmy nie zgadzają się, ani z dokumentami banku, ani też tymi, które firma wysłała urzędowi skarbowemu. Przypomniałeś sobie obniżenie płac, do których firma została zmuszona, i utratę świadczeń medycznych przez pracowników, i porównałeś te zdarzenia z danymi z dokumentów. Odkryłeś, że firma wcale nie znajduje się w opałach, wbrew przekonaniu policji skarbowej. Ktoś w firmie defraudował pieniądze. Kochasz firmę, w której pracujesz, i do szału doprowadza cię takie postępowanie. Proponujesz więc szefowi, że osobiście poprowadzisz śledztwo mające na celu znalezienie oszusta.

– To nie będzie konieczne – mówi twój szef. – Właśnie go znalazłeś.

Co robisz?

Preludium w grze narracyjnej podobne jest nieco do kroku ósmego w procesie tworzenia postaci. Gracz myśli wtedy o specyfice zachowania postaci i jej manieryzmach, a także o zdarzeniach z jej życia, które mogły wpłynąć na to, kim się stała. Równie wiele uwagi poświęca więc temu, jak postać się zachowuje, co temu, kim postać jest. Teraz jednak gracz wraz z Narratorem muszą zrobić kolejny krok, opisując najważniejsze zdarzenia z życia postaci i omawiając jej reakcję na nie.

Przejście przez preludium nie jest obowiązkowe, doświadczeni gracze i Narratorzy mogą nie uważać go za konieczne, aczkolwiek potrafi ono się przysłużyć kronice. Umożliwia graczom oraz Narratorowi całkowite zanurzenie w nakreśloną wspólnie scenerię, pomaga również graczom poczuć się pewniej w obranych przez siebie rolach. Pozwala uczestnikom gry na wypróbowanie wybranych przez siebie manieryzmów oraz wczucie się w osobowość pozornie ludzkiej istoty, która może zmieniać kształty i odwiedzać świat duchów. Preludium ukazuje Narratorowi, jak gracz zamierza *odgrywać* stworzoną przez siebie postać. Jeśli postać ta obdarzona jest wysoką Inteligencją, właśnie preludium ukaże, czy jest racjonalnym i rozważnym myślicielem, czy też osobą porywczą, skłonną do przemyśleń dopiero po fakcie. Takie scharakteryzowanie postaci może stanowić ważny element kluczowych chwil w głównej opowieści, warto więc mieć o takich cechach pojęcie, jeszcze zanim gra się rozpocznie.

Poza swym głównym przeznaczeniem, preludium służy również do innych istotnych celów. Pozwala, między innymi, pobawić się dłużej z kartą postaci, poprzesuwać kropki i przeliczyć na nowo cechy z nich wynikające. W toku preludium może się okazać, że gracz woli odgrywać swą postać jako aktywnego konserwatystę, a nie spokojnego intelektualistę, jak wynikałoby z pierwotnego rozłożenia kropek. Jeśli gracz będzie grać w ten sposób, Narrator zapewne pozwoli mu odjąć kropkę z Opanowania i dodać ją do Czujności. Warto również, by Narrator sprawdził wyliczenia graczy, z których wynikają cechy poboczne, takie jak Siła Woli, Inicjatywa, Szybkość czy Obrona, by upewnić się, czy zmiany zostały naniesione precyzyjnie.

Kolejną istotną szansą, którą daje preludium, jest dostarczenie niezbędnych w toku opowieści informacji o tle fabuły. Takie informacje to rok i miejsce akcji oraz zdarzenia, które zachodziły na okolicznych terytoriach i doprowadziły do obecnej sytuacji. Podanie graczom takich informacji podczas preludium jest powszechną praktyką w przypadku opowieści trwających jedną sesję lub kontynuujących życie bohaterów wcześniejszych kronik. Warto również podsumować informacje istotne dla nowych postaci, takie jak: tożsamość doświadczonych wilkołaków w okolicy, umiejscowienie okolicznych loci oraz siła ludzkiej populacji w danym miejscu. Nie ma jednak przymusu zawierania tych informacji w preludium. Pierwsza opowieść, lub sekwencja pierwszych opowieści, może równie dobrze omawiać proces, podczas którego postaci zdobywają tego typu informacje na własną rękę. **Wilkołak** jest grą w konwencji horroru, toteż pewna ilość niesamowitości, paranoi oraz przerażających odkryć jest jak najbardziej akceptowalna.

Trzecią z ważnych szans zapewnianych przez preludium otrzymuje Narrator. Jest to dlań okazja do popisania się zaawansowanymi technikami Narracji. Preludium idealnie nadaje się do przedstawienia graczom symboliki lub motywów mających powracać w toku gry z coraz większą intensywnością. Opowieść skupiająca się na poczuciu uwięzienia, mająca ukazać sposób, w jaki wilkołaki oddzielone są od świata duchów, może korzystać z obrazów nieregularnego ruchu ulicznego, kolejek ograniczanych aksamitnymi sznurami lub dosłownego

uwięzienia, by uświadomić graczom jej meritum. Narrator może również przepowiadać pewne zdarzenia. Jeśli powracającym przeciwnikiem ma być złowieszczy Władca Burz, w preludium może co jakiś czas przetaczać się odległy grzmot, niebo może być zasnute ciężkimi chmurami, a ulice zalane deszczem. Jeśli Narrator pragnie skorzystać z naprawdę mocnych sztuczek, może odzwierciedlić główny wątek całej opowieści poprzez mikrokosmos jednego z preludiów. Być może zawiść i nieufność w relacjach dwojga kochanków idealnie odzwierciedla uczucia skrywane pomiędzy dwiema rywalizującymi ze sobą alfami watah, skaczącymi sobie do gardeł od czasu potajemnego złamania Przysięgi i spłodzenia Upiornego Szczenięcia. Gracze mogą również otrzymać istotną nauczkę podczas swej inicjacji, która przyda się pod koniec kroniki, chcąc się pozbyć nękającego ich oswobodzonego idigam. Nie oznacza to, że każdy Narrator korzysta z wprowadzenia do kroniki, by ujawnić jej zakończenie, jednak mądry gracz będzie miał na uwadze doświadczenia z preludium swej postaci, choćby tylko na wszelki wypadek.

Stoisz w korku w drodze do domu. Właśnie cię zwolniono, posłałeś swego szefa do szpitala. To, że odkryłeś jego malwersacje, powstrzymało go przed pozwaniem cię do sądu, nic więcej jednak nie udało ci się uzyskać. Co więcej, ewidentnie ktoś wyżej postawiony kryje twojego szefa, zatem nie zostaną mu nawet postawione zarzuty. Tkwisz więc tutaj, wlokąc się do domu w tym obrzydliwym korku, a ludzie przed tobą nawet nie raczą się ruszyć.

Zerkasz w lewo, sprawdzając, czy nie uda ci się zjechać na lewy pas, gdy natykasz się na spojrzenie kierowcy samochodu obok. Jak opętany śpiewa piosenkę z radia, ma wytrzeszczone i przekrwione oczy. Co dziwniejsze, coś lśni we wnętrzu jego klatki piersiowej. Wygląda jak ognisty wąż owinięty wokół serca, promieniujący złowieszczo. Nigdy czegoś takiego nie widziałeś, jednocześnie widok ten jest dziwnie znajomy. Zanim jednak zorientujesz się, o co chodzi, kierowca wciska gaz do oporu i wbija się w samochód przed nim. Wystrzeliwują wszystkie poduszki powietrzne, wokoło pada deszcz okruchów szyb i unosi się dym.

Co robisz?

Porady dla Narratorów

Tak jak nie ma jednej, idealnej opowieści w **Wilkołaku**, tak też nie ma utartej formy przeprowadzania preludium dla postaci graczy. Najważniejsze, by wyjaśniało ono nie tylko, kim jest postać jako osoba, lecz także kim jest lub kim się stanie jako wilkołak. Choć najłatwiej byłoby na tym poprzestać, poniżej znajdziecie listę wskazówek, które mogą pomóc wam w przeprowadzeniu preludiów i dopasowaniu ich do własnych preferencji.

Po pierwsze, musicie zdecydować, czy chcecie po prostu streścić graczom preludium, czy rozegrać je w pełni interaktywnie. Streszczenie może być najefektywniejszą metodą wprowadzenia do opowieści, jeśli gracz grał swą postacią w poprzedniej opowieści. Jeśli jako Narrator i gracz macie już pojęcie o tym, kim jest postać i jak się zachowuje, być może nie będziecie potrzebowali interaktywnego preludium. Jeśli zaplanowałeś opowieść na jedną sesję, bez przesadnej głębi czy dramaturgii, kilka zdań wystarczy, by nakreślić okoliczności, w jakich toczy się akcja. Jeśli jednak któremukolwiek z graczy brakuje doświadczenia, czy to z samym **Wilkołakiem**, czy też w ogóle z grami fabularnymi, interaktywne preludium może być dobrym kursem wprowadzającym do zasad działania gry. Preludium pomoże ci nabrać pewności siebie, jeśli to twój pierwszy raz w roli Narratora.

Po podjęciu tej decyzji następną kwestią jest pytanie, czy preludium prowadzone będzie dla każdej postaci oddzielnie, czy też łącznie dla całej watahy. Dynamika wewnętrznych relacji w watahze jest najważniejszym czynnikiem społecznym w sesjach **Wilkołaka**, jest również tym, nad którym gracze mają największą kontrolę. Połączenie wszystkich postaci jest wyjątkowo wygodną i efektywną metodą rozpoczęcia opowieści. Takie wprowadzenie może ukazać, jak postaci utworzyły watahę, po czym wyprawiły się do Królestwa Cieni, by zdobyć dla niej totem. Tego rodzaju ekscytujące przeżycia dają materiał na wiele wspaniałych sesji. Jeśli jednak masz w pogotowiu znacznie bardziej fascynującą opowieść i nie chcesz tracić czasu na przygotowania do niej, możesz przesunąć szczegóły uformowania się watahy do grupowego preludium. Upewnij się wówczas, że ustaliłeś z graczami szczegóły utworzenia watahy, czas, jaki minął od jej zawiązania, osobę alfy, wewnętrzne relacje, naturę i moc totemu, terytorium watahy oraz metody jego obrony.

Nie ma także przeciwwskazań do przeprowadzania bardziej szczegółowych indywidualnych preludiów. Musisz jednak wziąć pod uwagę odmienne czynniki. Skup się bardziej nie na samych obowiązkach postaci jako wilkołaka, lecz na jej osobowości wynikającej z rozmaitych doświadczeń. Czy szczególnie interesuje się jakąś konkretną sprawą związaną z jej terytorium, taką jak los bezdomnych lub skażenie ważnej rzeki? Zastanów się nad pierwszą sytuacją, w której postać zetknęła się z tym problemem oraz nad jej reakcją. Czy reaguje agresją i buntem na próby narzucenia jej czyjegoś autorytetu? Wyobraź sobie scenę z czasów, gdy postać miała kilkanaście lat, gdy zaczęła się ujawniać jej wilkołacza natura, a jej rodzice wykazali się nadopiekuńczością. Czy postać darzy kogoś prawdziwą miłością, czy czyjeś zaufanie daje jej siłę? Odegraj z graczem scenę, w której kochanek postaci odkrywa jej tajemnicę, lub w której postać po raz pierwszy okłamała ukochaną osobę, by uchronić ją przed prawdą.

W trakcie tego procesu nie pospieszaj gracza, nie zmuszaj go do podejmowania szybkich decyzji. Daj mu czas do namysłu, by mógł się przekonać, co w takiej sytuacji zrobiłaby jego postać, a nie jak on sam by postąpił. Przedyskutuj z nim odpowiedź na to pytanie, jeśli wątpisz, że odzwierciedla to, co widnieje na karcie postaci. Warto zawczasu neutralizować potencjalne nieporozumienia, ponieważ podczas preludium najłatwiej dokonać zmian w rysie postaci i kropkach jej cech, dostosowując je do stylu gry danej osoby.

Po podjęciu decyzji odnośnie struktury preludiów, pozostaje jeszcze wybrać odpowiednie sceny i związane z nimi reakcje omówić z graczami. Żadna lista zdarzeń kształtujących postaci nie wyczerpie wyborów, jakich mogą dokonać gracze, ani sposobów kierowania przez Narratora opowieścią **Wilkołaka**. Poniżej zawarto jednak pewne wytyczne, które mogą okazać się pomocne. Większość wilkołaków doświadcza takich lub podobnych zdarzeń podczas swego życia. To, jak sobie z nimi radzą, ukazuje, jakimi ludźmi się staną.

• **Dramaty życia codziennego:** Każdy Uratha pierwszą część życia spędza wśród ludzi, wierząc, że jest jednym z nich.

Gdy jednak zbliża się Pierwsza Przemiana, otoczenie zaczyna wyczuwać jakąś różnicę. Wilkołak może zostać odrzucony przez szkolnych kolegów, porzucony przez współmałżonka lub wyrzucony z domu za krnąbrność i brak pokory. Zastanówcie się, jak wzbiera w nim Szał i co robi, by go kontrolować lub rozładować.

• **Pierwsze doświadczenia animistyczne:** Gdy nadchodzi Pierwsza Przemiana, na młodego wilkołaka zwracają uwagę duchy, a jemu zdarza się je na tym przyłapać. Zmienia to radykalnie jego pogląd na życie. Uczy się bowiem o świecie czegoś, czego nikt inny zdaje się nie wiedzieć. Jeśli postać należy do „szczęśliwców", omów z graczem to, jak postać radzi sobie z uchylaniem rąbka tajemnicy i wiedzą o inteligentnych, a zarazem obcych, *istotach*, które odwzajemniają jej spojrzenie.

• **Pierwsza Przemiana:** Czy okaże się krwawą łaźnią podczas balu maturalnego, czy też przerażającą demolką w letnim domku oddalonym od cywilizacji, Pierwsza Przemiana jest zdarzeniem łączącym wszystkie wilkołaki. Jej okoliczności nie tylko określają patronat postaci, definiują również jej siłę i prawdziwą tożsamość. Omówcie z graczem zdarzenia, które zaowocowały furią Pierwszej Przemiany i chwile przerażenia oraz wyczerpania, jakie nadeszły tuż po niej. Zapytaj gracza, czy postać jest przerażona, załamana czy też uradowana odkryciem swej natury.



• **Pierwsza wyprawa do Królestwa Cieni:** Tętniący życiem, niebezpieczny świat duchów to nie jedyny element odróżniający niniejszą grę od większości opowieści o wilkołakach. Kraina ta jest dziedzictwem Odrzuconych, odróżniającym ich od innych istot nadnatyralnych. Przed Pierwszą Przemianą postać mogła podejrzeć działania animistycznych sił, które są owocem i motorem życia na tej planecie. Nie da się tego jednak porównać z przekraczaniem granicy pomiędzy światami poprzez progi loci. Omówcie z graczem pierwsze doświadczenia postaci z przekraczaniem Bariery i jej reakcję na świat po drugiej stronie. Zdecydujcie również, jakie były wzajemne reakcje postaci oraz duchów tam żyjących.

• **Przyjęcie w poczet plemienia:** Jeśli postać nie jest Widmowym Wilkiem, zostanie przyjęta do plemienia, zanim zacznie szukać dla siebie watahy. Omówcie elementy, które ją przyciągnęły do danego plemienia, a także warunki postawione przez starszyznę. Czy postać musi wybierać pomiędzy dwoma równie atrakcyjnymi dla niej plemionami? Czy udaje się jej znaleźć plemię, które ją całkowicie zaakceptuje? Czy na jej wybór wpłynął straszliwy przykład członka innego plemienia? Czy nie przyjmie jej żadne inne plemię?

• **Utworzenie watahy:** Zdarzenie to ma miejsce zazwyczaj podczas pierwszej sesji właściwej rozgrywki, nie jest to jednak konieczne. Jeśli chcecie rozpocząć opowieść, prowadząc w pełni ukształtowaną i sprawnie funkcjonującą watahę wilkołaków, omówcie zdarzenie, które połączyło jej członków. Poruszcie też kwestię opinii pozostałych lokalnych watah o waszej, a także jej opinie o pozostałych. Ustalcie najsilniejsze wewnętrzne relacje i ich wpływ na funkcjonowanie watahy jako całości.

Końcowe pytania

Poniższe pytania mogą wam pomóc w określeniu aspektów tła i osobowości danej postaci, o których do tej pory

nie myśleliście lub których nie ustaliliście. Nawet jeśli nie przeprowadzicie preludium lub nie odpowiecie na wszystkie z tych pytań, powinniście rozważyć jak najwięcej z nich i spisać tło postaci lub przedyskutować szczegóły z Narratorem. Rozbudowywanie wiedzy o postaci, uczyni ją realniejszą.

• Ile masz lat?

Kiedy się urodziłeś? Ile lat miałeś, gdy nadeszła Pierwsza Przemiana? Jak długo jesteś już wilkołakiem? Czy Przemiana wpłynęła na twoją dojrzałość emocjonalną? Zmieniła się ona na lepsze czy na gorsze? Wyglądasz na starszego czy młodszego, niż w istocie jesteś? Czy jesteś mniej czy bardziej dojrzały, niż zdajesz się być?

• Co było wyjątkowego w twoim dzieciństwie?

Co pamiętasz z wczesnych lat swego dzieciństwa? Jak żyło ci się w rodzinnym domu? Czy była to idylla? Miałeś kłopoty? Byłeś wykorzystywany i gnębiony? Gdzie chodziłeś do szkoły? Czy byłeś dobrym uczniem? Jakie wydarzenie z dzieciństwa pamiętasz najlepiej? Poszedłeś do szkoły pomaturalnej czy na studia? Czy jakieś miasto uważasz za rodzinne, czy też twoja rodzina często się przeprowadzała? Uciekałeś z domu? Uprawiałeś sport? Czy któraś z twych dziecięcych przyjaźni przetrwała do czasów dorosłości? Czy wzbierający Szał miał wpływ na twoje dzieciństwo?

• Jaką osobą byłeś przed Przemianą?

Czy lubiłeś to, kim byłeś? Jak opisałbyś siebie sprzed Przemiany? Jak opisaliby cię ludzie, którzy znali cię najlepiej? Jak opisałby cię ktoś, kto cię nie znosił? Jak zrobiłaby to osoba zupełnie ci obca? Czy otaczałeś się ludźmi? Miałeś rodzinę, stałą pracę, dobrych przyjaciół albo przynajmniej znajomych? Jakiego rozwoju swego życia się spodziewałeś, zanim Przemiana wywróciła twój świat do góry nogami?

• Jakiego rodzaju kontakty z nadnaturalnym światem miałeś przed Przemianą?

Czy przytrafiały ci się omeny? Czy zauważałeś je? Czy polowano na ciebie i ugryziono, nim się Przemieniłeś? Czy spotkałeś zmanifestowanego ducha , Nękanego albo inną istotę nadnaturalną? Czy podchodziłeś do nadnaturalnego sceptycznie? Czy zacząłeś się czegoś obawiać?

• Jak wyglądała twoja Pierwsza Przemiana?

Jaki wpływ na nią miał twój patronat? Jaki czynnik stresowy ją wywołał? Czy zrobiłeś coś, czego potem żałowałeś? Czy twoja Przemiana miała konsekwencje w świecie śmiertelnych? Czy ściga cię teraz policja lub ktoś inny? W jaki sposób nęka cię dziś wizja Pierwszej Przemiany?

• Kto pokazał ci, kim jesteś naprawdę?

Kto był twoim mentorem? Kto wprowadził cię po Przemianie w społeczność wilkołaków? Czy osoby te spodziewały się twojej Przemiany, czy też natknęły się na ciebie przypadkiem? Czy jesteście w jakiś sposób spokrewnieni? Czy twój mentor to ktoś z Ludu, czy też osoba wilczej krwi? Pochodzisz z długiej linii wilkołaków, czy też urodziłeś się w rodzinie, w której krew ta była mocno rozcieńczona?

• Jak wyglądała twoja inicjacja plemienna?

Jak wiele wilkołaków twojego plemienia się na niej stawiło? Czy utrzymujesz kontakt z którymkolwiek z nich? Jak czułeś się po dopełnieniu rytuału? Byłeś dumny? Przerażony? Jak brzmi twe wilkołacze imię? Czemu ci je nadano? Reagujesz na nie, czy też wolisz swe ludzkie imię? Czy w ogóle zostałeś przyjęty do jakiegokolwiek plemienia?

• Jak zawiązała się twoja wataha?

Kiedy spotkałeś członków swojej watahy po raz pierwszy? Czy od razu przypadliście sobie do gustu? Połączyła was decyzja starszyzny czy przypadek? Jaki jest totem waszej watahy? Czy jest totemem, którego się spodziewałeś, czy też obranie go ujawniło jakiś dziwny aspekt twojej osobowości?

• Czy posiadasz własne terytorium?

Czy istnieje miejsce, które uważasz za „własne"? Czy dzielisz je ze swoją watahą? Czy odpowiada ci brzemię odpowiedzialności z nim związanej? Jeśli nie posiadasz własnego terytorium, to czy go pragniesz?

• Czy utrzymujesz jakąkolwiek formę kontaktu ze swym dawnym życiem?

Czy jesteś jedną z „zaginionych osób"? Czy uznano cię za zmarłego? Czy utrzymujesz kontakty z rodziną i przyjaciółmi? Czy twoje obecne życie naraziło kogoś z twoich bliskich na niebezpieczeństwo? Czy posiadasz jakichkolwiek krewnych wilczej krwi?

• Co tobą kieruje?

Jak bardzo oddany jesteś sprawie swego plemienia? Czy pozostały ci jakieś sprawy do załatwienia, związane z codziennym życiem? Czy musisz chronić swych bliskich? Czy szukasz kogoś, kto będzie w stanie cię zrozumieć? Czy w przeszłości popełniłeś błędy, które musisz naprawić? Czy twoje przeżycia w roli wilkołaka zmotywowały cię do działania? Czy pragniesz zachować jakiś skrawek dawnego życia? Gdybyś mógł zmienić jedną rzecz w swym życiu, co by to było?

Konwencja imion

Wielu spośród Odrzuconych korzysta z dwóch imion – tego, które otrzymali po narodzinach, oraz tego, na które zasłużyli jako Uratha. Koncepcję imion nadanych, zwanych czasami „imionami uczynków", nietrudno zrozumieć. Folklor i historia podsuwają mnóstwo przykładów – Waligóra i Wyrwidąb, Szalony Koń, Katarzyna Wielka czy Vlad Palownik. Nadane imię może być dla wilkołaka szczególnie ważne, ponieważ kultura Uratha opiera się na czynach. Nieważne, kim była jego ludzka rodzina, liczy się to, jaką postacią stanie się po Pierwszej Przemianie. To oznaka nowego życia, jakie dana osoba, dobrowolnie lub nie, rozpoczęła. Niektórzy Uratha podtrzymują tę tradycję, inni ją ignorują.

Na imię uczynków zasługuje się zazwyczaj przed inicjacją plemienną lub w jej trakcie. Częstokroć ma ono związek z tym, jak postać sobie poradziła, choć może zostać nadane w związku z jakąś wizją lub wrażeniem, jakie odniósł członek starszyzny rozważający nadanie imienia. Dla przykładu, Elias Syn Zimy zasłużył na swe imię w oczach Ithaeura z jego plemienia, gdy ten zobaczył, że dusza Eliasa zagarnęła cząstkę siły zimowej burzy, która szalała podczas jego narodzin.

Choć ogólną tendencją w przypadku imion uczynków jest łączenie własnego imienia z nadanym, nie zawsze ma to miejsce. Niektórzy Uratha noszą imiona uczynków zupełnie niezwiązane z ich życiem sprzed Pierwszej Przemiany. Być może pragną o nim zapomnieć lub po prostu wolą prostsze imię.

Wataha

Podobnie jak wilki, Uratha żyją w watahach. Tak jak ich ludzcy i wilczy krewni, wilkołaki są istotami społecznymi. Wszystkie odczuwają potrzebę łączenia się w grupy z podobnymi sobie, którzy zaakceptują ich takimi, jakimi są naprawdę. Tego właśnie oczekuje się od Uratha. Dary patronatów nadane przez Lunę mogą wykorzystać w pełni, jedynie gromadząc się w watahy. Wilkołaki są najsilniejsze, gdy działają razem. Wataha zdolna jest do wyczynów nieosiągalnych dla pojedynczego wilkołaka.

Siła więzi w watażе może początkowo być trudna do odgrywania. Gdy jednak postaci przechodzić będą kolejne próby i pokonywać trudności, zaczną polegać na sobie nawzajem znacznie bardziej niż na własnej rodzinie. Nie wszyscy członkowie watahy muszą się lubić czy zgadzać we wszystkich sprawach, najważniejsze jednak, że łączy ich więź wzajemnego szacunku. Inaczej nie byliby w stanie osiągać swych celów, kierować się wspólną motywacją ani też razem pokonywać stojących na ich drodze przeszkód.

Wataha jest sercem waszej kroniki. Postaci mogą do niej dołączać lub ginąć, wataha trwa jednak nadal. Ze względu na jej naturę, niezwykle ważne jest, by gracze zdecydowali się na to, jakim jej rodzajem chcą grać, ponieważ wybór ten będzie miał bezpośredni wpływ na rodzaj opowieści, w których wataha ta będzie mogła wziąć udział. Jeśli po dwóch opowieściach gracz uzna, że nie podoba mu się już jego postać, łatwo będzie pozwolić mu na wprowadzenie nowej. Gdyby jednak graczom przestała pasować natura watahy, prawdopodobnie konieczne będzie przebudowanie całej kroniki. Gdy gracze podejmą tę decyzję, mogą wybrać, kto obejmie jaką rolę i jakiego rodzaju postaci stworzą watahę.

Tworząc watahę, gracze powinni zawczasu ustalić odpowiedzi na kilka pytań. Najlepiej, jeśli zrobią to przed utworzeniem postaci lub rozegraniem preludium. Detale dotyczące watahy można jednak zmienić również później. Najważniejsze, by ustalić jednolity koncept watahy, umieszczający każdą z postaci w tym samym kontekście.

• **Gdzie stacjonuje wataha?** — Które terytorium do niej należy? Jaki jest jego zasięg? Czy wataha w ogóle zajmuje jakiekolwiek terytorium? Czy jej członkowie patrolują teren, czy w ogóle zdają sobie sprawę z takich obowiązków? Czy członkowie watahy posiadają własne domy, czy też żyją razem? Czy wataha przebywa na terenach miejskich, podmiejskich czy też w głuszy?

• **Jak doszło do spotkania jej członków?** — Czy członkowie watahy zostali zebrani przez starszyznę pragnącą ich współpracy? Czy jeden z nich rekrutował pozostałych? Czy niektórzy z nich znali się przed Pierwszą Przemianą? Jak długo już współpracują? Czy wszyscy należą do watahy od tego samego momentu?

• **Czy w watażе jest alfa? Kto nią jest?** — Kto podejmuje decyzje? Czy zależnie od okoliczności watahą przewodzą różne osoby? Jak wybrano alfę?

• **Co jest totemem watahy?** — Dlaczego podąża ona za jego wezwaniem? Czy totem wybrał watahę, czy też może ona jego?

• **Czy wataha posiada przyjaciół i sprzymierzeńców?** — Kto uznaje za przyjaciół całą watahę, a nie jedynie wybranych jej członków? Czy osoby te są ludźmi wilczej krwi, innymi wilkołakami, duchami, czy też innego rodzaju istotami nadnaturalnymi? Czy wataha staje w ich obronie?

• **Co z wrogami?** — Czy wataha ma jakichś wrogów? Kim oni są, czemu jej nienawidzą? Jakie są ich motywacje? Czy są wilkołakami? Jeśli nie, czym są? Czemu wataha miałaby się ich obawiać?

Przykład procesu tworzenia postaci

Michelle zaprosiła właśnie Jacka i czworo znajomych do udziału w jej kronice **Wilkołaka**. Michelle mówi im, że kronika toczyć się będzie w zaadaptowanej na potrzeby Świata Mroku wersji ich rodzinnego miasta, skupiając się wokół college'u, który niedawno ukończyli. Oznajmia, iż niedawne zgony oraz wynikające z nich przesunięcia granic terytoriów utworzyły skrawek niezajętego terenu w samym sercu kampusu. Z umów pomiędzy lokalnymi watahami wynika, iż jedynie wataha, która niedawno przeszła Pierwszą Przemianę i Rytuały Inicjacji, może przejąć kontrolę nad tym terenem. Jack i pozostali gracze będą odgrywać członków tej watahy.

Jedyne ograniczenia, jakie Michelle nakłada na proces tworzenia postaci, to wymóg obecności w watażе wilkołaków każdego z patronatów, oraz względny brak doświadczenia u tych postaci. Oprócz tego kwestie plemion, wieku, rasy, płci i wszelkie inne leżą w gestii graczy. Zabierając się za tworzenie postaci, Jack korzysta z należącego do Michelle egzemplarza **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego** oraz własnego egzemplarza **Wilkołaka: Odrzuconych**.

Krok pierwszy: Koncept

Na początek Jack opracowuje ogólny koncept swojej postaci. Wymyśla na bieżąco i spisuje kilka wstępnych pomysłów, takich jak „gliniarz z kampusu", „upadły sportowiec", „wszystkowiedzący mieszczuch ", „luźny profesor" czy „znerwicowany absolwent". Omawia je z pozostałymi graczami i Michelle. W wyniku tych rozmów okazuje się, że „gliniarz z kampusu" będzie dobrym punktem wyjścia dla nowej postaci. Pozostałe pomysły są już rozważane przez innych graczy albo też ich rolę odgrywać mają bohaterowie niezależni kontrolowani przez Michelle.

Wychodząc z tego punktu, Jack decyduje, że jego postać jest świeżo upieczonym absolwentem tej uczelni, który nie do końca wie, co zamierza dalej zrobić ze swoim życiem. W akcie desperacji, gdy zaczęły go ścigać terminy spłaty kart kredytowych i studenckich pożyczek bankowych, złożył podanie o przyjęcie do jednostki policji stacjonującej na terenie kampusu i wkrótce wstąpił w jej szeregi. Zaczął tracić kontakt z przyjaciółmi, którzy po skończeniu szkoły powyjeżdżali z miasta. Zastanawia się, czy aby nie utknął w nim na zawsze.

Krok drugi: Atrybuty

Kolejny krokiem jest nadanie tej postaci cech mechanicznych. Najważniejszymi z nich są zaś Atrybuty. Szybkie odświeżenie pamięci przy pomocy **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego** wyjaśni, do czego służy dziewięć podstawowych Atrybutów i jakie zdolności zapewniają poszczególne ich poziomy. Do Jacka należy w tej chwili

uszeregowanie trzech ogólnych kategorii Atrybutów, zgodnie z tym, co najbardziej odpowiada jego postaci.

Po chwili zastanowienia Jack decyduje się na nadrzędną kategorię Fizyczną, co daje mu pięć kropek do rozdzielenia pomiędzy Atrybuty Fizyczne. Postrzega swą postać jako twardą, nieco groźną osobę, która sporo czasu spędza na ćwiczeniach i utrzymywaniu dobrej kondycji. Postać nie robi tego ze względu na próżność czy też przesadną troskę o swoje zdrowie; jest to dla niej po prostu nieodłączna część pracy. Ma również nadzieję spotkać w lokalnej siłowni ludzi o podobnych zainteresowaniach. Już na starcie Jack dodaje postaci po kropce w każdym z Atrybutów Fizycznych. W połączeniu z darmową kropką początkową, którą wszystkie postaci dostają w każdym z Atrybutów, postać Jacka dysponuje poziomem 2 w każdym z Atrybutów Fizycznych, co odpowiada przeciętnym ludzkim zdolnościom. Dodaje więc po kropce do Siły i Wytrzymałości, czyniąc postać nieco ponadprzeciętnie uzdolnioną w tych dziedzinach. Na koniec procesu postać Jacka dysponuje Siłą 3, Zręcznością 2, oraz Wytrzymałością 3.

Następnie czyni Atrybuty Umysłowe drugorzędnymi, co zapewnia cztery kropki do rozdania, poza pojedynczymi darmowymi kropkami w każdym z Atrybutów. Znowu wydaje trzy kropki na podniesienie wszystkich Atrybutów do 2, co pozostawia mu jedną kropkę wolną. Poświęca ją na Czujność, czyniąc ją nieco ponadprzeciętną. Zgodnie z jego pomysłem, postać została przetrenowana w szybkim i zdecydowanym reagowaniu na sytuacje zagrożenia, a ponadprzeciętna zdolność pozwala mu się w tym wykazać. Postać dysponuje więc Inteligencją 2, Czujnością 3 oraz Determinacją 2.

Jako ostatnia grupa, Atrybuty Społeczne stają się podrzędnymi, co daje postaci trzy kropki do rozdzielenia. Jack zaczyna od pojedynczych kropek w każdym Atrybucie, po czym dodaje po jednej do każdego z nich. Zapewnia to postaci przeciętne wartości w każdym z tych Atrybutów. Jack decyduje, iż dobrze odzwierciedla to wycofanie się jego postaci ze społeczności akademickiej po wyjeździe znajomych. W rezultacie postać ma Prezencję, Manipulację oraz Opanowanie 2.

Krok trzeci: Umiejętności

Po Atrybutach Jack szereguje grupy Umiejętności i przyznaje im kropki. Kategorie Umiejętności są identyczne jak w przypadku Atrybutów – Umysłowe, Fizyczne oraz Społeczne – aczkolwiek Jack nie chce ich szeregować identycznie jak uszeregował Atrybuty. Jako kategorię nadrzędną pozostawił Fizyczne, Społeczne uczynił jednak drugorzędnymi, nad Umysłowymi jako podrzędnymi. Dochodzi bowiem do wniosku, że college i praca nauczyły jego postać nieco więcej o relacjach międzyludzkich niż o sprawach akademickich. W rezultacie Jack dysponuje jedenastoma kropkami do rozdzielenia na Umiejętności Fizyczne, siedmioma na Umiejętności Społeczne oraz pięcioma na Umiejętności Umysłowe.

Zajmując się Umiejętnościami Fizycznymi, Jack przyznaje swej postaci dwie kropki w Wysportowaniu , by odzwierciedlić jej niezłą tężyznę oraz wrodzone zdolności. Później bierze kropkę Skradania się i dwie Przetrwania, wychodząc z założenia, że postać w okresie licealnym dość regularnie wyprawiała się z rodziną i przyjaciółmi na polowania i wycieczki. Gdy jednak zaczęła studia, polowania ustały, dlatego poziom tych Umiejętności nie jest wyższy. Postać otrzymuje dwie kropki Prowadzenia i kropkę Broni Palnej, co odzwierciedla podstawowe wyszkolenie w tej dziedzinie, które otrzymał po wstąpieniu do policji. Na koniec przyznaje postaci trzy kropki w Bijatyce, co odzwierciedla odbyty trening samoobrony oraz naturalne uzdolnienia.

Mając siedem kropek do wydania na Umiejętności Społeczne, pierwsze dwie Jack przyznaje Zastraszaniu. Poziom tej Umiejętności wynika nie tylko z gabarytów postaci i wrodzonej Uratha natury drapieżcy; jest też odzwierciedleniem tego, jak działa na człowieka widok munduru i broni. Do tego dodaje po kropce do Ekspresji, Perswazji i Oszustwa, co oddaje pobieżne przeszkolenie w radzeniu sobie z pijakami, ćpunami czy też osobami przerażonymi, rozwścieczonymi lub w inny sposób pobudzonymi. Na koniec dodaje postaci dwie kropki do Półświatka – oficer policji nie mógł przecież nie wyrobić sobie w toku służby odpowiednich kontaktów. Świadomie pozostawia Umiejętności Empatii i Obycia na poziomie zerowym, by ukazać, jak trudno jest po Pierwszej Przemianie nawiązać relacje ze zwykłymi ludźmi.

Na koniec pozostają mu cztery kropki do wydania na Umiejętności Umysłowe. Jedną przeznacza na Informatykę, jedną na Dedukcję, a trzecią na Medycynę. Wszystkie te Umiejętności odzwierciedlają szkolenie odbyte w policji. Ostatnią kropkę przeznacza na Okultyzm, co ukazywać ma pozyskaną od czasów Pierwszej Przemiany wiedzę o świecie nadnaturalnym. Jack nie cieszy się na myśl o tak niewielkiej ilości kropek w tej kategorii, zdaje sobie jednak sprawę, że ułatwia ona przyszłe nabywanie poziomów Umiejętności Umysłowych.

Krok czwarty: Specjalizacje

Gdy ustalone zostaną już poziomy Umiejętności, Jack musi przyznać postaci trzy Specjalizacje. Pierwszą z nich przyznaje Umiejętności Medycyny – jest to „pierwsza pomoc". Nie jest lekarzem ani nawet ratownikiem medycznym, musi jednak umieć zająć się rannymi (wliczając siebie samego) do czasu przybycia wykwalifikowanej pomocy. Drugą ze Specjalizacji przyznał Umiejętności Bijatyki, są to „chwyty". Ma ona wynikać z kursu samoobrony skupiającego się na walce w zwarciu i obalaniu przeciwnika. Umiejętność Zastraszania otrzymuje trzecią Specjalizację, opisaną przez Jacka jako „na służbie". Gdy Michelle prosi o wyjaśnienia, Jack tłumaczy, że jego postać czuje się pewniej, gdy porusza się w mundurze i jest na służbie. Ta pewność może być przeniesiona na znacznie groźniejsze zachowanie.

Jack potencjalnie będzie dysponował jeszcze jedną Specjalizacją, zależącą od wybranego patronatu. Ponieważ Jack nie zdecydował jeszcze, jakiego patronatu będzie jego postać, odkłada przyznanie czwartej Specjalizacji do chwili podjęcia decyzji.

Krok piąty: Szablon wilkołaka

Jack nakłada teraz szablon wilkołaka na pozornie zwyczajną ludzką postać. Najpierw musi zdecydować, jaki będzie jej patronat (księżycowy „znak horoskopu"). Ponieważ Michelle chciała mieć w kronice po jednej postaci z każdego patrona-

tu, Jack decyduje się przedyskutować sprawę z pozostałymi graczami. Nie jest jeszcze pewien, jaki patronat odpowiada mu najbardziej, ale zarówno Irraka, jak i Rahu, wydają się niezłym pomysłem. Dwaj z pozostałych graczy również chcieliby grać tymi patronatami, więc Jack zwraca się po poradę do Michelle. Przeglądając kartę jego postaci i poddając dyskusji jej koncept, Michelle dochodzi do wniosku, iż bohater Jacka nie wygląda jej na Księżyc w Nowiu. Jack zgadza się z tym i prosi o możliwość zagrania Rahu. Michelle jednak proponuje coś innego. Postrzega postać Jacka jako kogoś stojącego na rozdrożu, kogoś, komu w toku kroniki przyjdzie podejmować poważne decyzje. Widzi również, że postać ta przestrzega prawa i kultywuje tradycję. Kreśli wyraźną granicę pomiędzy tymi, którzy również ich przestrzegają, oraz tymi, którzy tego nie robią. Jack akceptuje tę wizję jego postaci, Michelle proponuje więc patronat Półksiężyca – sędziego i strażnika praw, który musi być arbitrem pomiędzy przeciwstawnymi ekstremami. Jack potrzebuje kilku minut namysłu, uznaje jednak, że o to właśnie od początku mu chodziło. Michelle akceptuje ten wybór i przypomina Jackowi o czwartej Specjalizacji – jako Elodothowi przysługuje mu Specjalizacja w Empatii, Dedukcji lub Polityce. Wybór jest prosty, jako że jedyną posiadaną przez jego postać Umiejętnością z tej listy jest Dedukcja. Wybiera Specjalizację w „rewizji osobistej", mającą odzwierciedlać talent do odnajdywania ukrytych w ubraniu przedmiotów, także broni.

Następnie Jack musi zdecydować, do jakiego plemienia będzie należała postać – ten wybór zależy już wyłącznie od niego. Podobają mu się Łowcy w Mroku, plemię spokojnych i uważnych myśliwych broniących swych terytoriów zarówno dzięki przebiegłości i subtelności, jak i dzikości oraz brutalności. Według Jacka jego postać jest w stanie wykonywać swą pracę i wieść pozornie normalne ludzkie życie. Gdy jednak wzywają obowiązki wobec watahy i terytorium, musi działać ostrożniej. Być może uda mu się nie ściągnąć na siebie uwagi, co mogłoby namieszać w resztkach jego zwyczajnego życia. To oczywiście cokolwiek naiwne założenie. Postać Jacka jest jednak młodym Uratha i musi jeszcze odbyć wszelkie nauki, które są częścią edukacji Odrzuconych.

Kolejnym etapem nakładania szablonu wilkołaka jest określenie nadnaturalnych zdolności postaci. Są to, między innymi, Pierwotne Instynkty oraz Esencja. Z obiema tymi cechami związane są ustalone wartości początkowe. Pierwotne Instynkty mają dla wszystkich postaci początkowy poziom 1. Jack decyduje, że nie chce go na razie podnosić. Jego postać nie ogarnęła jeszcze świata nadnaturalnego i na razie musi się skupiać na tym rzeczywistym, toteż wyższa wartość tej cechy byłaby niezgodna z rzeczywistością. Początkowa ilość punktów Esencji równa jest poziomowi Harmonii, wilkołaczego odpowiednika Moralności. Jack odnotowuje ten fakt; musi pamiętać, by zająć się jej wyliczeniem, gdy ustalona zostanie wartość Harmonii.

Przychodzi więc czas rozlokowania trzech poziomów cech Uznania. Dwa z nich są łatwym wyborem – jako Półksiężyc i Łowca w Mroku, postać Jacka będzie miała po poziomie w Honorze i Czystości. Wybór trzeciego poziomu należy do Jacka, który decyduje się na ulokowanie go w Sprycie, cesze odpowiedniej, jego zdaniem, dla subtelnego i skrytego drapieżcy polującego po zmroku.

Ostatnią z nadnaturalnych zdolności są posiadane przez postać Dary, moce, których uczą ją sprzymierzone z nią duchy. Dla postaci Jacka dostępne są jedynie niektóre listy Darów, a ich maksymalny poziom określają Cechy Uznania. Ponieważ postać ta nie dysponuje cechą Uznania wyższą niż jeden, dostępne dla niej są wyłącznie Dary pierwszego poziomu. Zarówno patronat, jak i plemię, określają listy, z których Jack może te moce wybierać. Jako Elodoth ma prawo do list Półksiężyca, Wtajemniczeń oraz Ochronnych. Jako Łowca w Mroku do list Żywiołów, Natury oraz Skrytości. Z list swego patronatu wybiera Dar Półksiężyca, Podskórną Woń – z list plemienia zaś Dar Skrytości, Kroki we Mgle. Nie może się zdecydować na trzeci Dar, z listy dowolnego wyboru, więc decyduje, by zamienić go na poziom Rytuałów, co daje mu także jeden pierwszego poziomu rytuał – wybór pada na Wspólny Trop. Cecha ta daje dostęp do większej liczby rytuałów w toku kroniki, a jemu pasuje koncepcja Półksiężyca jako rytualnego sędziego.

Krok szósty: Atuty

Podobnie jak każda inna postać, nowo tworzone wilkołaki dysponują siedmioma kropkami Atutów. Z przyczyn znanych tylko jej, Michelle przyznaje graczom po darmowej kropce Totemu. Gracze połączą te poziomy później, w procesie tworzenia ducha, który będzie totemem ich watahy. Następnie Michelle prosi graczy, by za pomocą siedmiu przysługujących im kropek nabywali wyłącznie Atuty odzwierciedlające życie ich postaci przed Pierwszą Przemianą.

Pierwszym wyborem Jacka jest kropka Statusu odzwierciedlająca autorytet, jakim cieszy się w lokalnej społeczności jako oficer policji kampusu. Nie wszyscy go z tego względu szanują lub podziwiają, każdy jednak, kto ujrzy go w mundurze, świadom jest przewagi, jaką daje mu jego funkcja. Następne dwie kropki przeznacza na Kontakty, członków społeczności, którzy udzielają wiarygodnych informacji. By ukazać poziom zarobków swej postaci, oczywiście po odjęciu kosztów codziennego życia i spłaty długów, daje jej kropkę Zasobów. Daje jej również kropkę Języków, by pokazać, że (podobnie jak on sam), postać posługuje się hiszpańskim równie płynnie, jak angielskim. Wybiera również kosztujące jedną kropkę Wyczucie Kierunku, by odzwierciedlić dobrą znajomość okolicy i łatwość, z jaką się po niej porusza. Ostatnią kropkę Atutów wydaje na kolejny pierwszego poziomu rytuał, wybierając Rytuał Dedykacji.

Krok siódmy: Cechy poboczne

W dalszej kolejności Jack zajmuje się poziomami cech pobocznych, warunkowanymi przez cechy postaci. Na początku określa Cnotę, Skazę i Harmonię (dawną Moralność), po czym bierze się za jej Siłę Woli, Obronę, Inicjatywę, Zdrowie i Szybkość.

Przejrzawszy Cnoty i Skazy, Jack postrzega swą postać jako kogoś, kto strzeże Sprawiedliwości, poddając się jednak przy tym Lenistwu. Osoba ta pragnie uczynić

świat lepszym, ale z powodu dopadających ją zmian ulega dezorientacji i nie wie, jak ma się do tego zabrać. Następnie Jack przygląda się Harmonii, której początkowa wartość to 7. Mógłby zamienić poziom lub dwa na dodatkowe punkty doświadczenia, ma jednak wrażenie, że dla jego Półksiężyca istotny jest wyższy poziom Harmonii niż u przeciętnego wilkołaka. Cofa się zatem do kroku piątego i zapisuje swej postaci 7 punktów Esencji, jako że obie te cechy mają początkowo ten sam poziom.

Siła Woli jego postaci równa jest sumie jej Determinacji i Opanowania, co daje 4. Obrona równa jest niższej z cech Zręczności i Czujności – daje to 2, jako że postać dysponuje Zręcznością 2 oraz Czujnością 3. Warto jednak nadmienić, iż formy Gauru, Urshul i Urhan dodają odpowiednio +1, +2 i +2 do Zręczności postaci, co zwiększy ją do 3, 4 i 4. Obrona postaci podskoczy więc w postaci Gauru do 3 (ponieważ jej Zręczność i Czujność są teraz równe), pozostając na tym poziomie w Urhan i Urshul (gdy postać będzie miała Zręczność 4 i Czujność 3). Również Inicjatywa postaci ulega podobnym zmianom. Zaczynając od postaci Hishu, cecha ta przyjmuje wartość równą sumie Zręczności i Opanowania (w przypadku postaci Jacka wynosi 4). Pozostaje na tym poziomie w Dalu, wzrasta jednak do 5 w Gauru i 6 w Urshul oraz Urhan, wraz ze wzrostem Zręczności w poszczególnych formach.

Jako kolejne wyliczane są Zdrowie i Szybkość, zmieniające się ze względu na odmienne czynniki. W podstawowej formie Hishu ilość poziomów Zdrowia postaci Jacka równa jest sumie jej Wytrzymałości i Rozmiaru. Jako że jej Wytrzymałość to 3, a Rozmiar to zwykłe ludzkie 5, jej Zdrowie wynosi 8. W Dalu cecha ta skacze do 10, jako że zarówno Rozmiar, jak i Wytrzymałość postaci rośnie o jeden poziom. W formie Gauru Wytrzymałość i Rozmiar postaci rosną w stosunku do bazowej formy Hishu o dwa, toteż Zdrowie tej postaci wynosi wtedy 12. W Urshul Wytrzymałość rośnie o dwa, ale Rozmiar tylko o jeden, tak więc Zdrowie wyniesie 11. W Urhan Wytrzymałość postaci rośnie o jeden w stosunku do Hishu, Rozmiar jednak *maleje* o jeden, tak że ilość poziomów Zdrowia pozostaje analogiczna do formy podstawowej (dla postaci Jacka jest to 8). Jack uważnie odnotowuje wszystkie warianty na karcie postaci, by nie być zmuszonym do przeliczania wszystkiego od nowa, gdy w toku opowieści jego postaci przyjdzie zmienić formę.

Szybkość zależy zarówno od Siły, jak i Zręczności postaci, Jack wylicza więc analogicznie jej wartości w każdej z form. W Hishu dodaje Siłę (3) do Zręczności (2) oraz modyfikatora gatunkowego (5), co daje 10. W Dalu Siła rośnie o jeden, Szybkość wynosi więc 11. W Gauru Siła wzrasta o trzy, a Zręczność o jeden, co daje 14. W Urshul zarówno Siła, jak i Zręczność rosną o dwa, a *dodatkowo* modyfikator gatunkowy wzrasta o trzy, co owocuje Szybkością 17. Identyczny modyfikator gatunkowy, wraz ze wzrostem Zręczności postaci o dwa, daje Szybkość 14 w formie Urhan.

Michelle sprawdza wyliczenia i przypomina mu o utracie poziomu Manipulacji w Dalu (spadek cechy do 1 w przypadku jego postaci) oraz trzech poziomów w Urshul (co daje poziom 0, jako że cechy nie mogą mieć poziomów ujemnych). Oboje są zadowoleni, a wszystko, co trzeba zostało wyliczone i zanotowane dla wszystkich pięciu form.

Krok ósmy: Iskra życia

Postać Jacka jest niemalże gotowa do gry, jedynie poza kilkoma detalami. Szczegóły te to, między innymi, krótka historia jego przeszłości, jak również zarys jego przyszłych celów. Należy do nich również wyjaśnienie poziomów poszczególnych cech. Jackowi większość z odpowiedzi na te pytania przyszła naturalnie, w toku tworzenia postaci, aczkolwiek uznał za stosowne dodać tłu postaci jeszcze kilka rysów. Zdecydował, iż rodzina postaci (ojciec, matka i młodsza siostra) pozostaje nieświadoma jego wilkołaczego dziedzictwa. Co więcej, rodzina ta nie należy nawet do ludzi wilczej krwi. Postać Jacka ma być synem z nieprawego łoża, owocem upojnej nocy spędzonej przez matkę z ciemnym typem, którego nigdy później nie ujrzała. Ustala również, że rodzice sądzą, iż pozostał w college'u, by się uczyć, a nie żyć w mieście i pracować dla policji. Prawdę o tym zna wyłącznie siostra i wykorzystuje ją do szantażowania brata oraz wymuszania od niego pieniędzy i przysług. Michelle uprzedza Jacka, iż zamierza zająć się najistotniejszymi punktami zwrotnymi życia postaci, takimi jak Pierwsza Przemiana, inicjacja plemienna i utworzenie watahy w nadchodzącym preludium. Na razie więc Jack wstrzymuje się z decyzjami w tych kwestiach. Musi jeszcze tylko wymyślić imię dla swej postaci. Zaczyna od ludzkiego miana, nazywa ją więc „Eric Russell" – podoba mu się brzmienie tych słów. Decyduje, że ludzie z kampusu mówią do niego „Russell". W oparciu o to zamierza wymyślić potencjalne imię uczynków dla swego wilkołaka. Chociaż preludium nie miało jeszcze miejsca, pasuje mu „Russell Owcza Skóra" – uważa to za właściwe imię uczynków, zdaje sobie jednak sprawę, iż wydarzenia podczas preludium mogą zasugerować coś ciekawszego. Według niego wśród członków swej watahy postać będzie się posługiwała pełną lub skróconą wersją tego imienia. „Russellem" będzie dla współpracowników i lokalnych mieszkańców, a „Eric" zarezerwowany będzie dla rodziny oraz tych nielicznych przyjaciół, z którymi nie stracił jeszcze do końca kontaktu. Ustaliwszy to, postać Jacka gotowa jest do rozpoczęcia preludium i odkrycia tego kim – i czym – naprawdę jest.

Cechy

Przemiana budzi konkretne siły i słabości, zarówno cielesne, jak i duchowe. Wilkołak zyskuje świadomość prawdziwej głębi duchowej mocy, w której skąpana jest jego istota, manifestującej się na rozmaite sposoby. Może również zyskać koneksje w luźno powiązanej społeczności Ludu.

Nowa cecha poboczna: Pierwotne Instynkty

Wilkołaki rodzą się jako istoty nadnaturalne, obdarzone duszą prastarego drapieżcy. Jej nadprzyrodzona pierwotna natura nadaje jej więź ze światem mistycyzmu, którą zdławić może jedynie absolutne zaniedbanie i uleganie wszystkim popędom. Moc duchowej połowy wilkołaczej duszy zwana jest Pierwot-

nymi Instynktami. Kieruje życiem Uratha we wszystkich jego aspektach. Podnoszenie poziomów tej cechy pobocznej wskazuje na wzrost znaczenia postaci, zarówno w gronie innych wikołaków, jak i wśród duchów. Zwiększa także ilość mocy, którą postać wlewać może w Dary i rytuały. Staje się potężnym wojownikiem, zdolnym do coraz lepszego łączenia sił ciała i ducha.

Nowo utworzone postaci rozpoczynają grę z Pierwotnymi Instynktami 1, choć poziom początkowy zwiększyć można za cenę trzech kropek Atutów, nawet dwukrotnie. Po rozpoczęciu gry Pierwotne Instynkty podnosić można wyłącznie poprzez wydatek punktów doświadczenia. Zakup dodatkowych poziomów na starcie musi być jakoś uzasadniony. Postać mogła przejść wyjątkowo brutalną Pierwszą Przemianę, która trąciła znacznie bardziej pierwotne struny w jej duszy. Być może znana jest z wyjątkowej mądrości lub niesamowitego potencjału. Może należeć do sławnego rodu Uratha lub po prostu mieć już doświadczenie w obchodzeniu się z nadnaturalnym, jeśli od jej Pierwszej Przemiany do początku rozgrywki minęło trochę czasu.

Wraz ze wzrostem Pierwotnych Instynktów postać dysponuje coraz większą ilością mocy i staje się zdolna do większej liczby nadnaturalnych wyczynów w tym samym czasie lub wykonywania ich jeden po drugim. Oznacza to, iż rośnie jej ogólny limit Esencji, a także liczba punktów Esencji, które wydawać może w ciągu jednej tury. Pozwala to na korzystanie z potężniejszych Darów.

Im wyższe są Pierwotne Instynkty postaci, tym wyższe wartości osiągać mogą jej Atrybuty i Umiejętności. Na ich zwiększanie trzeba jednak wydać punkty doświadczenia. Trzeba jednak zaznaczyć, że poziom Pierwotnych Instynktów nie ogranicza poziomów innych cech zwiększanych podczas zmiany form. Gdy postać znajduje się w Dalu, Gauru, Urshul i Urhan, jej zmodyfikowane cechy mogą przekraczać limit narzucany normalnie przez Pierwotne Instynkty. Ograniczenie to odnosi się wyłącznie do wartości cech w formie Hishu.

Zdolność do przyjmowania postaci Gauru zależy od jej poziomu Pierwotnych Instynktów. Wilkołak może przebywać w tej formie przez liczbę tur równą sumie poziomów jego Wytrzymałości i Pierwotnych Instynktów, toteż wilkołak o Wytrzymałości 3 i Pierwotnych Instynktach 4, który przyjmie formę Gauru, może w niej pozostawać przez najwyżej siedem tur. Postać Gauru omówiona jest szczegółowo na s. 171.

Pierwotne Instynkty są również niebagatelną pomocą przy odpieraniu wpływu niektórych Darów oraz innych dziwnych mocy. Im większy jest poziom tej cechy, tym więcej kości znajduje się w pulach testów spornych wykonywanych przeciw takim wpływom. Przykłady takich sytuacji znajdują się w opisach Darów zamieszczonych w dalszej części niniejszego rozdziału. Temat jest szerzej omówiony w ramce „Konflikt nadnaturalny", na s. 103.

Zagrożenia niesione przez Pierwotne Instynkty

Wszystkie wilkołaki mają problemy w relacjach ze zwyczajnymi ludźmi — ich wrodzona natura drapieżników niepokoi ludzi, napawa lękiem. Gdy wilkołak coraz silniej



Wpływ Pierwotnych Instynktów				
Pierwotne Instynkty	Maks. Umiejętności i Atrybutów	Maks. Esencji/Esencja na turę	Modyfikator Społeczny	Broczenie Esencją
1	5	10/1	−1	—
2	5	11/1	−1	—
3	5	12/1	−2	—
4	5	13/2	−2	—
5	5	14/2	−3	—
6	6	15/3	−3	1 na dzień
7	7	20/5	−3	1 na 12 godzin
8	8	30/7	−4	1 na 10 godzin
9	9	50/10	−4	1 na 8 godzin
10	10	100/15	−5	1 na 4 godziny

czerpie z więzi ze swą pierwotną naturą, zwiększając poziom Pierwotnych Instynktów, niepokój ten narasta wraz z aurą drapieżności. Wszystkie wilkołaki otrzymują modyfikatory ujemne w testach Społecznych wykonywanych wobec ludzi pozbawionych Atutu Wilczej Krwi, zgodnie z tabelą. Jedynym wyjątkiem są testy Zastraszania, jako że przerażająca aura wilkołaków niezwykle utrudnia wpływanie na ludzi i uspokajanie ich. Inaczej jest jednak z próbami zastraszenia lub przerażenia. Modyfikator ten nie ma również zastosowania wobec istot nadnaturalnych. Stosowany jest jednak w przypadku aktywacji Darów o pulach zawierających testy Społeczne odmienne od Zastraszania.

Dodatkowo wraz ze wzrostem poziomu Pierwotnych Instynktów moc duchowej połowy wilkołaka zaczyna przyćmiewać dziedzictwo jego ciała. Postać o Pierwotnych Instynktach 6 lub wyższych zaczyna broczyć Esencją w świecie materii. Po spędzeniu określonego czasu w świecie cielesnym postać traci punkt Esencji. Jeśli utraci w ten sposób cały zasób Esencji, zapadnie w głęboki sen, z którego przebudzi się dopiero po odzyskaniu przynajmniej jednego jej punktu. Jeśli postać w tego rodzaju śpiączce zostanie zabrana w pobliże locus, odzyska pierwszy punkt Esencji po dwudziestu czterech godzinach odpoczynku. W tym momencie nastąpi jej przebudzenie, odtąd może normalnie odzyskiwać punkty Esencji.

Nowa cecha poboczna: Esencja

Poza przepełniającą je furią wilkołaki dysponują rezerwami energii łączącymi je ze światem duchów. Esencja to cecha, która ukazuje, jak bardzo wilkołak może podeprzeć się światem duchów, by dokonywać cudownych wyczynów przy pomocy Darów i rytuałów oraz spajać swe ciało z materią ducha, stając się prawdziwie niezrównanym Uratha.

Esencja mierzona jest wyłącznie przy pomocy punktów wydawanych przede wszystkim w celu aktywowania Darów. W tej samej turze wolno wydawać punkty Esencji oraz Siły Woli. Zgodnie jednak z wcześniejszymi zasadami można wydać tylko jeden punkt Siły Woli w jednej turze, podczas gdy maksymalna ilość punktów Esencji wydawanych na turę regulowana jest poziomem Pierwotnych Instynktów. Wilkołak może wydawać Esencję, by:

• aktywować Dar (Dary dostępne dla Uratha opisano na s. 102 i nn.);

• dokonać automatycznej aktywacji fetyszu, tak jakby test Harmonii się powiódł (zob. Fetysze, s. 204);

• w zasięgu locus wejść do świata duchów bez konieczności wykonywania testu.

• zmienić postać w ramach akcji odruchowej, bez konieczności wykonywania testu Wytrzymałości + Przetrwania + Pierwotnych Instynktów (zasady zmiany form opisano w rozdziale trzecim na s. 170);

• zregenerować poważną ranę – proces ten uznawany jest za akcję odruchową i zastępuje automatyczne wyleczenie rany lekkiej w danej turze; postać nie może po wydaniu punktu Esencji jednocześnie zregenerować obrażenia lekkiego i poważnego, regenerowane jest wyłącznie to drugie (pełne zasady regeneracji znajdują się na s. 168).

Wydane punkty Esencji mogą być odzyskiwane na wiele sposobów. Maksymalną ich liczbę określa tabela *Wpływ Pierwotnych Instynktów*.

• Za zgodą Narratora wilkołak może odzyskiwać pomiędzy opowieściami do trzech wydanych punktów Esencji, w celu ukazania, w jaki sposób odświeża zapasy energii w czasie upływającym poza grą. Ilość odzyskanych punktów Esencji zależy od działań i sukcesów postaci, według uznania Narratora. Jeśli postać poniosła porażki lub ledwie jest w stanie stawiać czoła wrogom, zarówno duchom, jak i innym Uratha, odzyskuje jeden punkt. Małe zwycięstwa w sprawach prywatnych bądź działaniach podejmowanych przeciw wrogom dają dwa punkty. Poważne zwycięstwa oraz wyczyny zapewniające ich szacunek oraz przychylność duchów i innych wilkołaków dają możliwość odzyskania trzech punktów Esencji.

• Gdy wilkołak po raz pierwszy danej nocy ujrzy Księżyc w fazie swego patronatu, automatycznie odzyskuje punkt Esencji.

• Postać może czerpać Esencję z loci, miejsc, w których wzajemne oddziaływanie światów materii i ducha jest szczególnie silne (zasady opisujące loci znajdują się na s. 260).

• Pewne rytuały, wykonywane przez pojedyncze wilkołaki lub całe watahy, mogą regenerować wydane punkty Esencji. Jednym z nich są rytualne łowy, którym znaczenie nadaje rytuał oddający cześć Lunie, Ojcu Wilkowi, duchom lub roli samych Uratha i odświeżający więź łączącą wilkołaki ze światem duchów.

• Wilkołak, który zjada mięso wilków i ludzi (także ludzi wilczej krwi, wampirzych ghuli i akolitów magów), odzyskuje jeden punkt Esencji za każdy punkt obrażeń zadany z zamiarem pożarcia mięsa swej ofiary. Czyn taki jest ciężkim grzechem, mogącym doprowadzić do spadku Harmonii (s. 181).

Nowa cecha poboczna: Uznanie

Wilki są zwierzętami społecznymi, instynktownie budującymi hierarchię watah. Wilkołaki dziedziczą po swych kuzynach część tego instynktu. Duchy zamieszkujące Cień uznają hierarchię rang i mocy, w ramach której operują wilkołaki. Uratha może zechcieć poprawić swój status w gronie duchów i wilkołaków. Uzyskuje tym samym prawo do kontrolowania większego terenu i nauki potężniejszych Darów. Miarą uznania, którego pragnie, jest Uznanie.

Uznanie odzwierciedla reputację wilkołaka pośród Ludu oraz mieszkańców świata duchów, nie jest jednak wyłącznie kwestią relacji społecznych. Poziomy tej cechy, uzyskiwane dzięki rytualnemu uznaniu dla czynów danej osoby, widoczne są dla duchów jako znamiona. Gdy wilkołak wkracza do świata duchów, Uznanie, jakim się cieszy, staje się widoczne dla każdego jako sploty jaskrawych, srebrzystych znamion. Wzory i obrazy, które tworzą te znamiona, zależą od rodzaju Uznania, jakie postać zyskała, podczas gdy ich gęstość i złożoność oznacza jego poziom. Wilkołak o wysokim Uznaniu może być wyższy rangą od wielu duchów, jak gdyby sam był Inkarną.

Uznanie nie implikuje jakiegokolwiek rodzaju statusu ani sławy, w przeciwieństwie do tzw. Atutów. Potężny wilkołak może być pustelnikiem, którego imienia nie zna żaden człowiek. Równie dobrze może być jednak szeroko znany pośród duchów i Uratha, jako że jego życie było pełne dowodów oddania i odwagi.

Istnieje pięć kategorii Uznania, ich poziomy mierzone są oddzielnie. Każda z kategorii jest ściśle związana z konkretnym patronatem i plemieniem, odzwierciedlając ich ideały. Kategorie powiązane z patronatem i plemieniem postaci są dla niej kategoriami nadrzędnymi. W żadnym momencie postać nie może mieć kategorii Uznania na poziomie wyższym niż najwyższy z poziomów kategorii nadrzędnych. Elodoth Łowców w Mroku o Honorze ••• i Czystości •• może mieć do trzech poziomów w każdej z pozostałych kategorii. Nie może ich jednak podnieść do ••••, nim nie podniesie do tego poziomu Honoru lub Czystości.

• **Czystość** (Rahu oraz Łowcy w Mroku) – Czystość odzwierciedla utracone ideały Pangei i cnotę umiejętności podejmowania słusznych decyzji, niezależnie od ich konsekwencji. Choć niewinność jest iluzją, o której Odrzuceni mogą wyłącznie marzyć, wciąż podejmują próby oczyszczenia się poprzez poświęcenie i oddanie. Czystość jest błogosławieństwem odsłoniętego oblicza Luny, która nie odwraca twarzy od swych dzieci. Na Rahu spoczywają najpoważniejsze wymogi Czystości, jako że jedynie sprawiedliwi mogą okiełznać dziedziczoną przez nich furię. Bez Czystości Rahu stałby się wściekłą bestią. Łowcy w Mroku cenią Czystość w uwielbieniu dla nieskażonego świata i tradycji Uratha. Duchy szanują wilkołaka o wielkiej Czystości, ponieważ ten dołożył wszelkich starań, by zmazać winę swych przodków.

• **Chwała** (Cahalithowie oraz Krwawe Szpony) – Choć na Odrzuconych ciąży brzemię wstydu, mogą być dumni z tego, kim są. Wilkołak, który znany jest ze swej Chwały, przypomina Ludowi, że nie każda walka jest przegrana, nie każda sprawa skazana na porażkę. Chwała jest błogosławieństwem Luny Pamiętającej, Księżyca brzemiennego pieśnią i wspomnieniami. Cahalithowie są strażnikami Chwały, to ich zadaniem jest inspirowanie członków swych watah pieśniami, skowytami i wyczynami, nawet w najtrudniejszych chwilach. Krwawe Szpony lubują się w Chwale, jako że chwalebne dokonania czynią ich czempionami Ludu, bohaterami legend. Duchy szanują wilkołaka wielkiej Chwały, jako że imponują im czyny wymagające odwagi i determinacji.

• **Honor** (Elodothowie oraz Władcy Burz) – Wilkołaki ukrywają się w wilczych lub ludzkich skórach, nie mogą jednak ukryć przed sobą swej prawdziwej natury. Honor jest miarą wierności i uczciwości wobec praw Ludu. Jest oznaką szacunku dla wyższych rangą, hojności wobec stojących niżej i sprawiedliwości wobec wrogów. Honor jest błogosławieństwem Luny Podzielonej, Księżyca zarówno jasnego, jak i ciemnego. Elodoth, kroczący ścieżką półksiężyca, jest najbliższy wymogom Honoru. Władcy Burz dochowują Honoru jako miary pozycji i statusu pośród Uratha, oczekując od pozostałych plemion takiego samego szacunku, jakim darzy ich własne plemię. Duchy oddają pokłon Uratha wielkiego Honoru, ponieważ szanują oddanie i posłuszeństwo nakazom Przysięgi, a nie wyłącznie własnej wygodzie.

• **Mądrość** (Ithaeurowie oraz Kościane Cienie) – Zgodnie z podaniami to dzięki wtajemniczeniu i zrozumieniu posiadanej wiedzy pierwsi Uratha zdecydowali się zastąpić Ojca Wilka w jego roli, czyniąc Mądrość chwalebną cechą Odrzuconych. Mądrość nie jest miarą posiadanej wiedzy, lecz zdolności wykorzystywania jej w najlepszy sposób. Mądrość jest błogosławieństwem Luny Kontemplującej, Księżyca dzierżącego skrawek światła w mroku. Ithaeurowie aspirują do Mądrości, albowiem tajemnice świata duchów zdolne są pożreć serce osoby pozbawionej zrozumienia i wtajemniczenia. Kościane Cienie uznają wagę Mądrości ze względu na ścieżki, jakie ta pozwala im obrać w licznych światach. Duchy szanują wilkołaka wielkiej Mądrości, ponieważ działa on ze zrozumieniem i stara się poznać ich ścieżki.

• **Przebiegłość** (Irraka oraz Władający Żelazem) – Czasami ścieżka ku zwycięstwu nie wiedzie przez Czystość, Honor, Chwałę i Mądrość. Niekiedy konieczne jest posłużenie się Przebiegłością, zdolnością wyboru działania sprzecznego z uznanymi metodami, dla dobra watahy. Przebiegłość jest błogosławieństwem Luny Skrytej, Księżyca ukrywającego swą twarz. Irraka mają obowiązek doskonalenia się na ścieżce Przebiegłości, wykorzystywania podstępów zamiast instynktów, skrytości zamiast brutalności. Władający Żelazem uznają znaczenie adaptacji i przyswajania – Przebiegłości – dla zdolności przetrwania. Świadomi są, że jeśli Uratha nie będą nadążać za światem, wciąż się zmieniając, staną się tylko legendą we wspomnieniach Cienia. Duchy rozpoznają talent wilkołaka wielkiej Przebiegłości, gdyż tylko prawdziwi mistrzowie tej sztuki potrafią robić z innych głupców, sami nie popełniając głupstw.

Uzyskiwanie i tracenie Uznania

Postać rozpoczyna grę z trzema poziomami Uznania. Po jednym z nich muszą otrzymać kategorie nadrzędne, powiązane z jej patronatem i plemieniem. Elodoth Kościanych Cieni musi zacząć grę z przynajmniej jednym poziomem Honoru i Mądrości. Trzeci punkt gracz może przyznać zgodnie z własną wolą. Postać ta może więc zacząć grę z Honorem •, Mądrością • oraz Czystością (lub dowolną cechą Uznania) • ,ale także Honorem •• i Mądrością •, lub Honorem • i Mądrością ••.

Uznanie może być nabywane za pomocą punktów doświadczenia w toku gry, społeczny aspekt zdobywania Uznania powinien być jednak odgrywany. Szczegóły wymagań stawianych odgrywaniu nabywanego Uznania znajdują się na s. 194 i nn.

Gdy przy pomocy punktów doświadczenia podnoszony jest poziom dowolnej cechy Uznania, postać otrzymuje „bezpłatnie" Dar poziomu równego nowemu poziomowi cechy. Dar ten wybrany musi być z nadrzędnych list, związanych z patronatem lub plemieniem postaci. Przykładowo, jeśli Honor Łowcy w Mroku będącego Brzemiennym Księżycem wzrośnie z • do ••, otrzymuje on drugiego poziomu Dar z jednej z następujących list: Brzemiennego Księżyca, Inspiracji lub Wiedzy (związanych z jego patronatem) albo Żywiołów, Natury lub Skrytości (związanych z jego plemieniem). Drugiego poziomu Dar mógłby zostać wybrany również z list Ojca Wilka oraz Matki Luny, jako że wszystkie wilkołaki są związane z tymi listami Darów.

Pełne zasady uzyskiwania Uznania w trakcie gry opisano na s. 194.

Wpływ Uznania na zasady

Postać nie może nabyć Daru o poziomie wyższym niż najwyższa z nadrzędnych cech jego Uznania. Jeśli prowadzony przez gracza Rahu Kościanych Cieni dysponuje Czystością ••• oraz Mądroscią • , może posiadać najwyżej trzeciego poziomu Dary, nie wolno mu posiadać Darów poziomu czwartego. Jeśli jego najwyższa nadrzędna cecha Uznania zostanie podniesiona, wolno mu będzie nabywać odpowiednio wyższego poziomu Dary.

Uznanie działa również jak modyfikator zwiększający pule aktywacji Darów. Każdy wymagający testu aktywacji Dar korzysta z puli Atrybutu + Umiejętności + cechy Uznania. Jeśli postać nie posiada odpowiedniego rodzaju Uznania, nie są na nią nakładane modyfikatory ujemne. Po prostu nie zyskuje dodatkowych kości. Więcej informacji podano przy opisach Darów na s. 102.

Uznanie jest miarą estymy, jaką postać cieszy się pośród Ludu; przy jego pomocy wpływa na interakcje pomiędzy wilkołakami, zwłaszcza jeśli te wywodzą się z tego samego plemienia. Gdy postać przestaje ze współplemieńcami, należy zwiększyć pule jej testów Społecznych o wartość związanej z plemieniem cechy Uznania. Gdy dwaj Władający Żelazem negocjują ze sobą kontrakt i jeden z nich dysponuje Przebiegłością 3, należy dodać trzy kości do jego puli Manipulacji + Perswazji. Gdy jednak przeprowadza się test sporny, zwiększana jest również pula drugiego uczestnika dyskusji. Jeśli ten dysponuje Przebiegłością 4, jego pula zwiększy się o cztery kości. Postaci nie otrzymują dodatkowych kości w testach Społecznych wykonywanych względem przedstawicieli innych plemion.

Dodatkowo suma wartości cech Uznania określa honorową Rangę przyznawaną postaci w relacji z duchami (s. 272)

Utrata Uznania

Nie zdarza się to zbyt często, jednak czasami wilkołaki przechodzą do innych plemion. Być może wyznawane przez nie ideologie stają się sprzeczne z ideałami danego plemienia albo też to członkowie plemienia staną w obronie wartości kompletnie sprzecznych z tym, co postać jest w stanie zaakceptować. Choć wilkołak może okazać się niezdolny do dalszego życia wśród swych współplemieńców, niewielu z nich zaakceptuje perspektywę jego odejścia. Będzie się ona wiązała z nieprzyjemnym okresem przejściowym. Proces zmiany plemion opisano szerzej na s. 150. Tymczasem najważniejsze, by gracz był świadomy, że zmiana plemienia kosztuje jego postać kropkę (a przypuszczalnie nawet więcej) w cesze Uznania związanej z dotychczasowym plemieniem. Jeśli więc postać była jednym z Władających Żelazem, straciłaby kropkę Przebiegłości. By ją odzyskać, musi liczyć się z koniecznością wydania odpowiedniej ilości punktów doświadczenia oraz wywarcia wrażenia czynami sprytu na duchach lub innych Odrzuconych.

Należy pamiętać, że wartość podrzędnych cech Uznania nie może przekroczyć wartości cech nadrzędnych. Jeśli utrata kropki Uznania powoduje, że podrzędna cecha przewyższa cechę nadrzędną, traci się również kropkę z cechy podrzędnej. Przykładowo, jeśli Rahu Krwawych Szponów o Czystości ••, Chwale ••• oraz Honorze ••• wyrzekłby się swego plemienia i straciłby przez to kropkę Chwały, utraciłby również kropkę Honoru, jako że jego Honor nie może być wyższy od najwyższej z nadrzędnych cech Uznania.

Postać nie traci ani nie zapomina Darów na skutek utraty kropek Uznania; tracąc kropkę Chwały przy stanie Chwała ••, Honor • i Mądrość •, dysponuje Chwałą •, Honorem • i Mądrością • wciąż zachowując jednak prawo do korzystania z wyuczonych Darów poziomu drugiego. Wymogi wobec poziomów Uznania istotne są w procesie *uczenia się* Darów, nie zaś korzystania z nich. Duchy stawiają wymagania powadze i szacunkowi uczniów, którym nadać mają Dary (co odzwierciedlają wymagane poziomy Uznania), gdy jednak Dar zostanie już nadany, wilkołak może korzystać zeń zgodnie z własną wolą.

Aby postać mogła dołączyć do nowego plemienia, musi dysponować przynajmniej jedną kropką nadrzędnej dla tego plemienia cechy Uznania – przykładowo, Chwały, gdy chce dołączyć do Krwawych Szponów. Postać, która nie posiada wymaganego poziomu Uznania, uważana jest w tym okresie przejściowym za Widmowego Wilka i tak też jest traktowana. Jeśli nigdy nie dołączy do nowego plemienia, pozostanie na zawsze Widmowym Wilkiem. Postać pozbawiona plemienia nie traci już nabytych Darów. Dary wyższych poziomów stają się dla niej droższe, ponieważ listy z nimi związane nie są już dla niej nadrzędnymi.

Atuty

Postać wilkołaka teoretycznie może posiadać wszystkie z Atutów dostępnych dla zwykłych ludzi, z kilkoma jedynie obwarowaniami. Wilkołak może wśród swych sprzymierzeń-

ców i kontaktów mieć, przykładowo, człowieka wilczej krwi. Niektóre z Atutów przedstawiają jednak dla wilkołaków mniejszą wartość niż dla ludzi. Naturalna Odporność, na przykład, istotna jest wyłącznie w sytuacji walki z działaniem chorób nadnaturalnych, ze względu na niesamowitą odporność Uratha na choroby i infekcje. Style Walki nie mogą być wykorzystywane w formach Gauru, Urshul i Urhan. Należy też zastrzec, że wszelkie wymagania stawiane cechom postaci odnoszą się do formy Hishu. Postać musi dysponować wrodzoną siłą, by nabywać określone Atuty Fizyczne, nie może nadrabiać braków, zmieniając postać.

Wszystkie wilkołaki rozumieją podstawy Pierwszej Mowy, wystarczające do tworzenia zdań nie bardziej złożonych niż „Ja chcę... Ty daj" lub zrozumienia, że dany duch zadaje im pytanie, grozi im lub błaga o litość. Zdolność ta stanowi mieszankę intuicyjnego zrozumienia i szkolenia otrzymywanego przed inicjacją plemienną. Jeśli gracz pragnie pełnej płynności w posługiwaniu się Pierwszą Mową, musi nabyć kropkę Atutu Język. Pierwsza Mowa nie posiada wspólnej formy pisemnej, postać będzie jednak w stanie „odczytywać" symbole wyryte przez duchy.

Poniższe Atuty zostały zaprojektowane z myślą o wilkołakach i odpowiadają przewagom niedostępnym dla zwykłych ludzi.

Fetysz (• do •••••)

Efekt: Postać posiada fetysz – narzędzie lub broń przesycone przykutym do nich duchem. Przedmiot ten mógł zostać odziedziczony po krewnych, otrzymany od innego wilkołaka, samodzielnie wykonany przez postać w ramach rytuału inicjacyjnego lub odebrany sprzymierzeńcowi zmarłemu podczas preludium. Jakiekolwiek byłyby tego powody, postać rozpoczyna grę z dostrojonym do siebie fetyszem.

Fetysz jest przedmiotem o poziomie mocy równym poziomowi nabytego Atutu. Jeden poziom Fetyszu równoważny jest trzem talenom (pomniejszym fetyszom, zob s. 205), które mogą być również wieloma kopiami tego samego talenu. Postać może posiadać wiele fetyszy już na początku gry, o ile tylko suma kropek przeznaczonych na ten Atut nie przekracza pięciu. Gracz może więc wydać nań cztery kropki, dając postaci Bęben Duchów (jedna kropka) i Maskę Życia (trzy kropki). Postać nie może jednak rozpocząć gry z czwartego poziomu klaive i Błyskiem (dwie kropki). Kolejne fetysze mogą być nabywane podczas gry, w miarę rozwoju kroniki, nie mogą jednak być nabywane poprzez wydatek punktów doświadczenia.

Przykładowe fetysze opisano w rozdziale trzecim (s. 204-209).

Totem (koszt zróżnicowany; zasady specjalne)

Efekt: Wilkołaki wiodą niebezpieczny tryb życia. Są silnie związane ze światem duchów i muszą nieustannie stawiać czoła zagrożeniom nie do pojęcia dla zwyczajnych ludzi. Aby łatwiej radzić sobie z tymi przeszkodami, Uratha zawierają z rozmaitymi duchami pakty o wzajemnej pomocy i wsparciu. Wiele watah wynosi ten zwyczaj na nowy poziom, przykuwając ducha do swej watahy w roli jej patrona i totemu. Relacje watahy z totemem przypominają nieco pakt o nieagresji pomiędzy dwiema armiami sprzymierzonymi przeciw wspólnemu wrogowi. Totem troszczy się o watahę, ta zaś pracuje ciężko, by go wspierać i honorować. Związek ten jest stary jak świat.

Atutem tym dzielą się wszyscy członkowie watahy. Każdy, kto dodaje poziomy swego Atutu do wspólnej puli, ma prawo do czerpania z tego tytułu korzyści, a sam totem rośnie dzięki temu w siłę. Kropki wydane na ten Atut wydawane są na totem watahy, co zwiększa jego moc na kilka sposobów. Pełne zasady tworzenia totemów watah znajdują się w rozdziale trzecim, na s. 186-194.

Wilcza Krew (••••)

Efekt: Postać powiązana jest genetycznie z linią wilkołaków, krew wilkołaczych przodków jest w jej żyłach szczególnie silna. Zapewne przez całe życie obserwowała wokół dziwne zjawiska. Duchy i Uratha mogą się nią interesować, oczekując na jej Pierwszą Przemianę która może nigdy nie nadejść.

Osoba ta nie musi być świadoma swego dziedzictwa. Mogła zetknąć się z opowieściami o wilkołakach, widywać je okazjonalnie lub zostać w pełni wtajemniczoną w ich istnienie przez swoją rodzinę. Jeśli nic o nich nie wie, zapewne wiedzie zwykły żywot, ale i tak styka się z niesamowitymi zjawiskami, co sygnalizuje jej niedopasowanie do otoczenia.

W obu przypadkach postać automatycznie otrzymuje Atut Wyczucia Nadnaturalnego (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 109), zapewniany jej przez siłę wilczej krwi. Ten darmowy Atut musi skupiać się na działalności duchów i wilkołaków. W przeciwieństwie do zwykłych ludzi postać traci również podatność na Delirium. Siła Woli osoby posiadającej Atut Wilczej Krwi zwiększana jest o dwa w wypadku opierania się wpływowi Delirium.

Postać łączy z wilkami nić wzajemnego rozumienia, dzięki czemu znacznie lepiej niż inni ludzie odczytuje ich zamiary po języku ciała i powarkiwaniach. Nie jest w stanie porozumiewać się z wilkami – jej zdolność do obchodzenia się z nimi wywodzi się z siły jej krwi. W pewnym stopniu zdolność ta przenosi się również na psy, choć ich pierwotnie wilcza natura została znacznie osłabiona przez wieki hodowli. Postać otrzymuje darmową Specjalizację „Wilki", jeśli posiada Umiejętność Zwierzęta.

Atut ten może również mieć zastosowanie wobec postaci wilkołaka dopiero oczekującego na Pierwszą Przemianę. Jeśli postać w końcu ją przejdzie, Atut Wilczej Krwi zostanie przez nią utracony. Oprócz tego, jeśli postać stanie się jakąkolwiek istotą nadnaturalną – ghulem – poddana zostanie wampirzej Przemianie lub Przebudzi się, Atut ten również zostanie utracony. Nietrudno zerwać więzi ze swym wilkołaczym dziedzictwem.

Wilcza Krew dostępna jest wyłącznie dla nowych postaci. Nie można nagle w środku rozgrywki odkryć w sobie silnego dziedzictwa wilkołaków.

Ograniczenie: Wilkołacze pochodzenie nie jest błogosławieństwem. Postać wystawiona będzie na wpływy niepojętych istot i fenomenów. Jest również postrzegana jako najsłabsze ogniwo wilkołaczego stada. Ich wrogowie, chcąc przekazać coś owym wilkołakom, mogą wziąć postać na cel. Gdy mają miejsce przerażające lub wyjątkowo dziwne zdarzenia, wszystkie testy mające zapobiec pojawieniu się zaburzeń psychicznych wykonywane są z modyfikatorem –1. Modyfika-

tor ten nie dotyczy testów degeneracji wynikających z grzechów popełnionych przez postać, ma jednak zastosowanie wobec testów takich jak Determinacja + Opanowanie testowane w obliczu jakiegoś odrażającego pokazu. Dość częsty kontakt z tego rodzaju scenami w końcu redukuje zdolność postaci do zachowywania równowagi psychicznej.

Patronaty

Rahu: Księżyc w Pełni, Wojownik

Patronat Rahu nominalnie jest błogosławieństwem, aczkolwiek niewiele Uratha postrzega go w ten sposób, jako że darem pełni jest obłąkańcza furia. Gdy twarz Luny świeci pełnym blaskiem, świat duchów staje się bardzo niebezpiecznym miejscem. Gniew Księżyca przesyca krajobraz Cienia, czyniąc duchy bardziej brutalnymi i agresywnymi. Wilkołaki z trudem opierają się napadom agresji, a Odrzuceni, którzy przejdą Pierwszą Przemianę w świetle Księżyca w pełni, stają się zajadłymi i potężnymi wojownikami.

Pomimo potęgi przepełniającej go furii, Rahu nie zawsze jest berserkerem i nie powinien być postrzegany jako „bezmyślny". Wielu spośród Uratha tego patronatu staje się wnikliwymi dowódcami na polu bitwy, fundamentami zdolności bojowych swojej watahy. Niektórzy są zdolnymi taktykami, doskonalącymi intelektualne aspekty ścieżki wojownika. Wszyscy jednak starają się jak najlepiej wypełniać swe zadania, panować nad agresją, oczyszczając duszę z nieprawości.

Rahu pełnią w watażе dość oczywistą rolę. Mają być wojownikami z pierwszej linii, jako pierwsi uderzać na wroga i jako ostatni schodzić z pola bitwy. Wataha posiadająca silnego Rahu ma o wiele większe szanse na przetrwanie zagrożeń światów ducha i materii. Księżyc w Pełni nie tylko użycza watażе swej siły, daje jej również wgląd w słabości wrogów. Wataha pozbawiona Rahu musi uważnie wybierać okazje, by włączyć się do walki, ponieważ brakuje jej wojownika, na którego sile mogłaby polegać.

Nadrzędna cecha Uznania: Czystość

Specjalizacje: Bijatyka, Zastraszanie, Przetrwanie

Listy Darów: Dominacji, Księżyca w Pełni, Siły

Dar patronatu: Wejrzenie wojownika. Raz na sesję Rahu może podjąć próbę „odczytania" siły przeciwnika, dzięki czemu będzie w stanie określić, który z nich jest potężniejszym wojownikiem. Gracz wykonuje test pulą Czujności + Pierwotnych Instynktów. Sukces oznacza, że wilkołak jest w stanie z grubsza orzec, czy zagrożenie go przerasta, podczas gdy wyjątkowy sukces daje mu dokładniejsze zrozumienie różnicy w klasie wojowników (odpowiedzią może wtedy być „Jest o wiele potężniejszy ode mnie"). Dramatyczna porażka oznacza poważny błąd w ocenie siły przeciwnika. Umiejętność ta uwzględnia wyłącznie zdolności, z których można skorzystać w bezpośrednim starciu. Wilkołak może więc uznać dobrze wyszkolonego wampirzego zabójcę za „słabszego" od siebie, podczas gdy ten w starciu może okazać się znacznie trudniejszym przeciwnikiem, o ile tylko będzie mógł wybrać czas i miejsce spotkania.

Przemiana: Gdy Rahu przemienia się po raz pierwszy, musi się to skończyć rozlewem krwi, ponieważ Księżyc płonie furią, przedstawiając oblicze Luny Niszczycielki. Wielu Rahu kroczy przez życie z dłońmi splamionymi krwią swych bliskich, potworną pamiątką po ich pierwszej wilkołaczej nocy.

Cytat: *Jest już na to za późno. Gdyby jeszcze istniał dla ciebie jakiś cień nadziei, któryś z moich przyjaciół byłby tu, próbując ocalić resztki twej upodlonej duszy. Nie ma ich tu jednak – jestem tylko ja. Możesz zechcieć zamknąć oczy. Tak będzie dla ciebie najprościej.*

Cahalith: Brzemienny Księżyc, Wizjoner

W równym stopniu kapłan i historyk, wyrocznia i herold wojny – Cahalith jest głosem Luny. Być Brzemiennym Księżycem to być nękanym przez senne wizje, postrzegać zdarzenia w szerokim kontekście, odczuwać ścieranie się własnych myśli i instynktów domagających się wyrażenia. Luna staje się muzą tych, którzy przechodzą Przemianę pod Brzemiennym Księżycem, jest jednak surową panią. Cahalithowie muszą znaleźć ujście dla nadsyłanych przez nią wizji, w przeciwnym razie ogarnie ich szaleństwo.

W szerszym kontekście społeczeństwa Odrzuconych Cahalithowie są strażnikami rozproszonych elementów wilkołaczej kultury. To oni pamiętają dawne pieśni i opowieści. Patrzą również w przyszłość, starając się znaleźć w dawnych zdarzeniach rozwiązania przyszłych problemów. Nawet ci spośród Brzemiennych Księżyców, którym poskąpiono prawdziwego talentu snucia opowieści, układania pieśni lub tworzenia dzieł sztuki, mogą wyrażać swe wizje skowytem. Mówi się, iż nie ma nic bardziej poruszającego niż skowyt Brzemiennego Księżyca. Ponoć nawet wilkołaki Nieskalanych Plemion poruszone żalem przystają na chwilę, gdy słyszą w oddali niosący się skowyt Cahalitha Odrzuconych.

W ramach watahy Cahalith zazwyczaj pełni rolę rezerwuaru wiedzy, której brakuje pozostałym. O ile Ithaeur pojmuje świat duchów, Elodoth uczy się rozsądzać serca, a Rahu szkoli się w sztuce wojny, Cahalith jest w stanie dostarczyć niemal każdy rodzaj informacji. Najczęściej jest sercem watahy, inspirując swych braci do jeszcze zajadlejszej walki, podtrzymując ich na duchu. Wataha, która nie posiada Brzemiennego Księżyca, musi dokładać starań, by odkryć istotne dla sprawy dane, zwłaszcza jeśli rzecz dotyczy dawnych legend. Bez Cahalitha watażе zabraknie w walce zapału i poświęcenia, nie będzie bowiem tego, kto by przypomniał, o co tak naprawdę wataha walczy.

Nadrzędna cecha Uznania: Chwała

Specjalizacje: Rzemiosło, Ekspresja, Perswazja

Listy Darów: Brzemiennego Księżyca, Inspiracji, Wiedzy

Dar patronatu: Prorocze sny. Raz na całą opowieść gracz ma prawo poprosić Narratora o wieszczy sen, dający wskazówkę na temat wyzwań, z którymi zmagać ma się Cahalith. Postać musi przespać przynajmniej cztery godziny, by śnić o przyszłości. Sen zawsze spowija zasłona symboli, które Cahalith musi zinterpretować. Porady dotyczące narracji proroczych snów znajdują się na s. 217. Dodatkowo

Cahalith automatycznie zyskuje jedną kostkę we wszystkich testach Okultyzmu wykonywanych w celu interpretacji omenów lub rozwiązywania mistycznych zagadek.

Przemiana: Darem Luny dla Brzemiennego Księżyca są wizje, podczas Pierwszej Przemiany jednak mogą one stać się przytłaczające. Napór zapachów, dźwięków, materiałów, smaków, barw i innych bodźców częstokroć wystarcza, by utracić samokontrolę. W innych przypadkach wilkołak doświadcza wizji światów niematerialnych – po części halucynacji, po części omenów ze świata duchów. Częstokroć doprowadzony do ostateczności Cahalith wydaje z siebie skowyt wyrażający jego lęk, dezorientację i zachwyt – skowyt, który może nań nakierować inne wilkołaki.

Cytat: *Unieście głowy! Przebijcie skowytem niebo! Wyraźcie swój gniew, żal, swoją rozpacz i nadzieję! Niech usłyszy was Wielka Luna, niech słyszy, że jej dzieci trwają w sile!*

Elodoth: Półksiężyc, Kroczący Ścieżką Środka

Półksiężyc trwa w stanie równowagi i równowaga jest darem Luny dla Elodotha. Ci, którzy Przemieniają się w świetle półksiężyca, dotknięci zostają poczuciem rozdwojenia i czerpią siłę z tej dychotomii. Elodothowie są sędziami i katami, potrafią rozsądzić każdy spór i idealnie spisują się w roli głosu prawa. Są również ambasadorami Uratha w świecie duchów, zdolnymi do kompromisów i negocjacji z duchami.

Wszystkie wilkołaki żyją na pograniczu ludzi i wilków, materii i ducha, jednak to Półksiężyc najbardziej świadom jest tego podziału. Te niezależne od niego czynniki jeszcze mocniej dopingują Elodotha do trwania w równowadze. Półksiężyc może wobec tego dokładać starań, by spędzać równie wiele czasu w postaci wilczej, co w ludzkiej. Może czuć się zobowiązany do odwiedzania świata duchów po przedłużającym się pobycie w świecie materii.

Elodoth jest centralną postacią każdej watahy. Jest zdolny do zrozumienia zarówno Szału i pasji Księżyca w Pełni oraz Cahalitha, jak i samotniczego mistycyzmu Ithaeura czy aroganckiej pozy Nowiu. Często staje się adwokatem diabła, podważa decyzje alfy, o ile sam nim nie jest, jeśli tylko z jego perspektywy istnieją inne możliwe rozwiązania. Mądry Elodoth traktuje jednak swą rolę poważnie i nie nadużywa przywileju weta. Podczas krwawej rozprawy nie ma miejsca na kwestionowanie autorytetów. Posiadana przez Półksiężyce perspektywa obu stron każdej sytuacji pozwala im na wybór słusznej drogi postępowania, zamiast prostego promowania odmiennych rozwiązań, niezależnie od ich słuszności.

Nadrzędna cecha Uznania: Honor

Specjalizacje: Empatia, Dedukcja, Polityka

Listy Darów: Półksiężyca, Wtajemniczeń, Ochronne

Dar patronatu: Posłaniec do świata duchów. Elodoth otrzymuje automatycznie dwie kości do wszystkich testów Empatii, Ekspresji, Perswazji lub Polityki, związanych z prowadzeniem negocjacji z duchami. Premia ta *nie ma zastosowania* w przypadku prób zastraszenia lub podporządkowania sobie duchów. Od Elodotha oczekuje się dobierania słów i darów, okazywania świadomości punktu widzenia duchów.

Przemiana: Podczas Pierwszej Przemiany wilkołak może zdać sobie sprawę z tego, że coś w jego otoczeniu jest *nie w porządku* i próbuje naprawić sytuację w miarę możliwości. W stanie swej dezorientacji jednak Elodoth nie może dokładnie ustalić, co i dlaczego próbuje naprawić. Może zedrzeć pazurami asfalt i odsłonić nagą ziemię w podświadomej próbie zrównoważenia energii natury i ludzkości. Może naprzemiennie zmieniać postać od ludzkiej do wilczej, aż wreszcie zatrzyma się w Gauru. Niewielu Półksiężycom udaje się rzeczywiście „naprawić" cokolwiek podczas obłędu Pierwszej Przemiany, co jednak nie powstrzymuje ich od podejmowania takich prób. Częstokroć dzieje się to jednak kosztem ludzi będących przypadkowymi świadkami.

Cytat: *„Szanuj swą zwierzynę". To nie jest losowy ciąg słów. To nakaz wyryty w naszych zwierzęcych sercach, któremu formę nadają ludzkie słowa. Jesteśmy lepsi od wilków, ponieważ możemy zapanować nad naszymi instynktami. Jesteśmy lepsi od ludzi, ponieważ nie musimy zabijać, kiedy nie ma takiej potrzeby. Puśćcie więc dziewczynę wolno albo odpowiecie za to przede mną.*

Ithaeur: Księżycowy Sierp, Władca Duchów

Sierp księżyca jest patronatem szamana, tego, który rozmawia z duchami i na nie poluje. Gdy oblicze Luny jest ledwie widoczne, staje się ona księżycem wyroczni, boginią i patronką mistycyzmu. Księżycowy sierp naznacza przemieniających się w jego świetle Odrzuconych wtajemniczeniem w mistykę i więzią ze światem duchów. Sierp Księżyca rzuca tylko tyle światła, by można było zauważyć jego obecność na niebie, podobnie Ithaeurowie dysponują ilością wiedzy wystarczającą im tylko do tego, by napytać sobie biedy.

Kontakty z duchami to bez wątpienia niebezpieczne zajęcie. Ithaeurowie dysponują odpowiednimi do tego narzędziami, obarczeni są jednak również obowiązkiem podejmowania takich kontaktów. Muszą kroczyć ścieżką szamana dalej niż inne wilkołaki. Nie mogą zrezygnować z udziału w najbardziej przerażających aspektach interakcji z duchami ani też zignorować miejsc, w których świat duchów krwawi i choruje. Każdy z Ludu może przestawać ze względnie przyjaznymi duchami, jednak to Ithaeurowie muszą zmagać się z najzłośliwszymi i najbardziej trucicielskimi z duchów.

Ithaeur jest ostateczną instancją we wszelkich sprawach związanych ze światem duchów. Kieruje wszystkimi wyprawami w głąb Cienia i korzysta ze swych mocy, by zdominować duchy w przypadku niepowodzenia negocjacji Półksiężyców. Wykonuje również fetysze i najprawdopodobniej wie o rytuałach znacznie więcej niż inni członkowie watahy. Wataha pozbawiona Ithaeura natychmiast staje na przegranej pozycji w kontaktach z duchami, zwłaszcza agresywnymi. Choć wszystkie wilkołaki są w stanie w mniejszym lub większym stopniu radzić sobie z duchami, w tak brutalnym świecie, jaki zamieszkują, przyda im się każda pomoc.

Nadrzędna cecha Uznania: Mądrość

Specjalizacje: Zwierzęta, Medycyna, Okultyzm

Listy Darów: Księżycowego Sierpa, Żywiołów, Kształtowania

Dar patronatu: Mistrz rytuałów. Ithaeurowie nabywają cechę Rytuałów i same rytuały za punkty doświadczenia po obniżonych kosztach. Kupując Rytuały, Ithaeur płaci równowartość nowego poziomu x 4, w punktach doświadczenia (zamiast dotychczasowego kosztu nowego poziomu x 5). Ithaeurowie nabywający poszczególne rytuały muszą wydać liczbę punktów doświadczenia równą poziomowi rytuału (zamiast dotychczasowego kosztu poziomu rytuału x 2).

Przemiana: Dla Ithaeura Pierwsza Przemiana jest objawieniem, po doświadczeniu którego staje się świadom otaczającego go świata duchów. Te z nich, które uwięzione są w świecie materii, mogą zbierać się wokół niego. Może też sam wejrzeć poprzez Barierę do Królestwa Cieni. Doświadczenie to może być dlań wyjątkowo przerażające i wręcz śmiertelnie niebezpieczne. Wilkołaka może zauważyć potężny duch, który nie będzie chciał mu pozwolić na rozwijanie potencjału do chwili, gdy sam będzie w stanie zagrozić Uratha. Rzeczy, które widzi nowo Przemieniony Ithaeur, mogą go później prześladować, dają mu jednak motywację do działań zgodnych z jego patronatem.

Cytat: *Czujesz tę woń, prawda? Ulice krwawią, a ich rany są zakażone. Musimy działać szybko. Stłuczcie wszystkie latarnie w okolicy. Nim zacznę, musimy go oślepić.*

Irraka: Księżyc w Nowiu, Tropiciel

Ci, którzy przechodzą Przemianę w świetle księżycowego nowiu, są dziwni i nieobliczalni, to Odrzuceni pozbawieni Księżyca. Danym im błogosławieństwem Luny jest zdolność kroczenia niezauważonym, dar oszustwa.

W watażе Irraka pełni rolę zwiadowcy, pierwszego, który podejmuje trop i pierwszego, który dostrzega zwierzynę. Talent do działania w skrytości i oszustw sprawia, że pozbawionym księżyca Odrzuconym tropienie i prowadzenie śledztwa na określonym terenie przychodzi o wiele łatwiej niż pozostałym członkom ich watah. To wilkołaki, które polują bez jednego nawet skowytu, które zabijają w ciszy, przegryzając gardła.

Mimo to jednak Irraka nie są samotnikami. Mogą działać na skraju watahy podczas łowów, ale poczuwają się do przynależności równie mocno jak inne wilkołaki. Ich patronat wydaje się najlżej dotknięty przez Lunę i wielu



z nich wciąż uważa się za o wiele bardziej „ludzkich" od pozostałych Uratha. Nawet jeśli czasami kroczą samotnie pośród ludzkiego stada, ich miejsce jest w watażе.

Irraka częstokroć stają się mistrzami w płataniu figli, choć z pewnością nie robią tego dla żartu. Sztuka ta służy konkretnym celom – zwodzeniu wrogów lub poprawie reputacji watahy. Najczęściej to właśnie im przypada utrzymywanie istnienia Ludu w tajemnicy przez pozostawianie fałszywych tropów i oszukiwanie okolicznych mieszkańców.

Nadrzędna cecha Uznania: Przebiegłość

Specjalizacje: Złodziejstwo, Skradanie się, Oszustwo

Listy Darów: Uników, Nowiu, Skrytości

Dar patronatu: Zmysł zwiadowcy. Jako zwiadowcy pośród Odrzuconych Irraka łatwiej rozpoznają wpływy duchów. Otrzymują dwie dodatkowe kości w testach pozwalających na spoglądanie z jednego świata do drugiego, na postrzeganie efemeralnych duchów („Podwójne Zmysły", Dodatek Pierwszy, s. 252) oraz w testach umożliwiających określenie kierunku, który należy obrać, by dotrzeć do najbliższego locus, o ile tylko znajdują się w zasięgu jego wpływów (s. 262).

Przemiana: Księżyc w Nowiu może zachłysnąć się morderczą furią, demolując wszystko, co spotka na swej drodze. Może również zostać sparaliżowany przez lęk – wtedy będzie starał się unikać jakichkolwiek kontaktów. Jedyną prawdziwą cechą wspólną Przemian przechodzonych przez Irakka jest pojawianie się w większości przypadków instynktu nakazującego ukrywanie się oraz miękkie i ciche poruszanie się. Darem Luny Ukrytej jest zdolność poruszania się niezauważonym, a wielu Irraka korzysta z niej instynktownie, by chronić się w dniu swej Przemiany.

Cytat: *Nie wydawało ci się chyba, że w mieście jest tylko jeden z nas? Chyba niewiele wiesz o wilkołakach. Nie masz też zbyt wiele czasu na naukę. Posłuchaj. Moi przyjaciele stoją już u drzwi.*



Krwawe Szpony

Suthar Anzuth

Nie poddasz się nikomu w sposób, jakiego sam byś nie zaakceptował

Potężny ryk przepełnia wiatr oddechem śmierci i nawet największe drapieżniki pierzchają w trwodze. Potwór odchyla się, stając na śliskiej czerwonej skale i wyje w uniesieniu. W jego paszczy ślina miesza się z krwią. Spływa po poszarpanym futrze, skapując na strzaskanego trupa czegoś, co niegdyś było człowiekiem. Oto Suthar Anzuth; *oto Krwawe Szpony.*

Gdy Ojciec Wilk ruszał na łowy razem z Pierworodnymi, jako pierwszy z nich do boju rzucał się zawsze Fenris-Ur, a jego szczęki jako ostatnie puszczały martwą zdobycz. Niektórzy spośród Krwawych Szponów twierdzą, jakoby Fenris-Ur był najstarszym spośród Pierworodnych, a wszyscy uważają, że był i jest najsilniejszym. Nazywany jest Wilkiem Niszczycielem, Pożeraczem Gór. Mówi się, że nigdy nie obnażył kłów przed istotą, której nie chciał zabić, ale zawsze zabijał to, co zdecydował się zaatakować.



Łącząc etos wojownika z więzią religijnego braterstwa odczuwanego wobec swego totemu, Krwawe Szpony stają się istotami zarówno pola bitewnego, jak i łowów. Ojciec Wilk, jak twierdzą, był przede wszystkim wojownikiem. To wszak po swym przodku Uratha odziedziczyli wielką siłę i straszliwe pazury. Zgodnie z ich tokiem rozumowania najpoważniejsze problemy należy rozwiązywać w sposób ostateczny, a najlepiej poradzą sobie z tym ich kły. Miękkie i pełne przywilejów życie ludzi, które prowadzili od urodzenia, było kłamstwem. Należy walczyć i zabijać, by przetrwać i rozwijać się. Jedynie głupiec nie dokładałby wszelkich starań, by stać się jak najlepszym wojownikiem.

Być Krwawym Szponem to nie to samo, co być Rahu. Patronat ten jest dwoistej natury błogosławieństwem od Luny, darem dzikości i brutalności okiełznywanym przez czystość. Bycie Krwawym Szponem to nie rola zwykłego zabijaki ani nawet żołnierza. Ten pierwszy jest samowolnym, lubującym się w przemocy bandytą, ten drugi zaś nie przejawia inicjatywy, bez wahania wykonuje rozkazy, nie zastanawiając się nad motywami swoich działań. Żadna z tych postaw nie jest godna Fenrisa ani dziedzictwa Ojca Wilka.

Krwawe Szpony dążą do osiągnięcia perfekcji idealnego wojownika. W ich mniemaniu wojownik działa sam lub ramię w ramię ze swą watahą. Każdy pokonany przez niego wróg jest znaczącym, osobistym osiągnięciem. Nie poddaje się żądzy Szału, nie powstrzymuje się jednak przed użyciem ogromnej siły. Nie zna strachu, nie lęka się nawet śmierci, z ochotą oddaje życie, jeśli cel, o który walczy, może zostać dzięki temu osiągnięty przez pozostających przy życiu sprzymierzeńców. We wszystkich swych działaniach zachowuje się zgodnie z nakazami chwały, odebranymi przez przodków jako przykazania Fenrisa.

Niektóre Krwawe Szpony żyją według innych wersji powyższego ideału, również zdobywając dzięki nim wielką chwałę. Odnajdując swą siłę w słowach miast w broni, działają jako doradcy, mentorzy oraz przewodnicy swych współplemieńców, dopingując tych o wyjątkowych do-

konaniach, i podtrzymując tych, którzy chylą się ku upadkowi. Inni jeszcze uznają siłę swych pazurów, większą jednak widząc w głębi swych serc. Stają się kapłanami plemienia, wychwalając Fenrisa także tańcem, pieśnią i przemowami. Każdy z członków tego plemienia świadom jest odwiecznej prawdy – świat trwa w stanie nieustającej wojny, a rządzą nim najwięksi wojownicy.

Wygląd: Krwawe Szpony dokładają wszelkich starań, by doskonalić się w sztukach walki. Niektórzy są ogromni i umięśnieni, inni szczupli i szybcy, wszyscy zachowują jednak doskonałą formę, nawet jak na wilkołaki. Częsty udział w walkach i ćwiczeniach skutkuje bliznami i futrem obsypanym łatami. Każdy Krwawy Szpon nosi gdzieś na swoim ciele bliznę, znak z plemiennego rytuału inicjacyjnego.

Gdy noszą ludzkie ubrania, zazwyczaj wybierają stroje praktyczne, uszyte z mocnych materiałów, takich jak dżins. Kroje tych ubrań raczej nie są luźne – przylegają do ciała, by trudno było za nie chwycić. Włosy również strzygą w praktyczne, nie przeszkadzające im fryzury. W postaci Gauru przystrajają się często trofeami z ciał potężnych wrogów, np. kośćmi, lub ich ulubionymi, tudzież związanymi z nimi przedmiotami.

Totem: Fenris, Wilk Niszczyciel, ich ojciec i nauczyciel. Krwawe Szpony zdołały skłonić go do objęcia roli ich totemu wyłącznie dzięki pokonaniu go w walce. Fenris to niszczycielski, mściwy bóg-wilk, pałający ogromnym i przerażającym gniewem wobec tych, którzy nie są jego dziećmi, a od swych dzieci wymagający tego samego.

Tło: Ci, których przyciąga to plemię, wykazują zazwyczaj silne tendencje do ambitnych i agresywnych zachowań, nawet jeszcze przed Pierwszą Przemianą. Członkowie plemienia częstokroć byli za czasów szkolnych typowymi „trudnymi dziećmi", a później okazywali się zbyt konfliktowi, by poradzić sobie w jakimkolwiek zawodzie. Niektórym udawało się jednak znajdować zawody, w których agresja mogła się przydać.

Krwawe Szpony pokładają wiarę w pokrewieństwo – najprawdopodobniej są plemieniem najmocniej związanym z konceptem „rodziny". Niektóre ze Szponów twierdzą, że potrafią dostrzec „znak wojownika" na wilkołakach, które, ich zdaniem, powinny należeć do plemienia. Mentalność wojownika jest w dzisiejszym świecie coraz rzadsza, co zmniejsza liczbę wilkołaków, które jeszcze przed Przemianą świadome są wagi tradycji oraz sztuk walki.

Inicjacja: Nie jest zaskoczeniem, że wprowadzenie w szeregi Szponów wymaga pewnego rodzaju fizycznego testu lub starcia. Może być to test wytrwałości, w którym osobnik poddawany inicjacji przez dzień i noc wisi na drzewie, albo rytualna walka, w której szczenię pragnące wstępu do plemienia musi odnieść zdecydowane zwycięstwo. Irraka będzie musiał odkryć i wykorzystać ukrytą słabość swojego wroga, by pokazać swą przebiegłość na polu bitwy. Ithaeura czeka zdobycie i spętanie duchowego sprzymierzeńca w ciągu jednego tygodnia, po czym rzucenie wyzwania i stawienie czoła doświadczonemu przeciwnikowi. Rahu będzie zobowiązany do zmierzenia się z fizycznie słabszym i wywołującym jego wściekłość wrogiem, po czym bez utraty samokontroli zmuszenia go do kapitulacji. Częścią rytuału inicjacyjnego Krwawych Szponów jest głęboka rana, pozostawiająca bliznę, którą należy nosić z dumą.

Tworzenie postaci: Członkowie tego plemienia częstokroć mają trudności z posługiwaniem się narzędziami subtelnych relacji towarzyskich, takimi jak Manipulacja bądź Opanowanie, mogą jednak dysponować wysokim poziomem Prezencji. Wielu potrafi wykorzystywać Zastraszanie, by uzyskać to, co chce. Plemię kładzie również nacisk na trening Wytrzymałości.

Wiele ze Szponów może posiadać wysokie poziomy Wysportowania, Bijatyki oraz Broni Białej już przed przystąpieniem do plemienia, a tym, którzy jeszcze ich nie mają, zostają one szybko wbite do głów. Nowy członek musi nie tylko przetrwać Rytuały Inicjacji Szponów, ale i wyjść z nich jako zwycięzca. Większość Szponów zna przynajmniej podstawy Medycyny. Często bowiem uczestniczą w sytuacjach owocujących sporą ilością obrażeń, a niekiedy nawet wilkołakom trzeba udzielić pomocy.

Nadrzędna cecha Uznania: Chwała

Plemienne listy Darów: Inspiracji, Szału, Siły

Organizacja: Krwawe Szpony pokładają wiarę w jak najsilniejszych watahach. W wataże składającej się wyłącznie ze Szponów alfą zostaje najtwardszy i najsprytniejszy z wojowników – zazwyczaj jest to ten, który ma najdłuższy staż jako wilkołak. W mieszanych watahach, które nie poświęcają się tak bardzo wojnie, większość Szponów z ochotą przyjmuje rolę wsparcia. Walczą o pozycję alfy wyłącznie wtedy, gdy alfa musi być wojownikiem. Spotkanie dwóch watah Szponów niechybnie zostanie szorstko uczczone poprzez spłacenie rachunków krzywd w rozmaitych pojedynkach siły, zdolności bojowych i wytrwałości. Nawet rady wojenne i pogrzeby przepełnione są energią bliską przemocy.

Loże: Każdy z Krwawych Szponów stara się stać największym wojownikiem świata, jednak *Loża Garma* idzie o krok dalej. Nastawiona wyjątkowo bojowo loża ta zbiera się w celu odprawiania rytuałów dwa razy w roku, co za każdym razem kończy się serią pojedynków. Niewielu wojowników jest bardziej zdyscyplinowanych, brutalnych i krwiożerczych niż członkowie *Loży Garma*.

Loża Mieczy działa jako polityczna przeciwwaga dla jednoznacznie wojowniczego nastawienia Szponów. Jaki cel ma bycie potęgą na polu bitwy, która nie jest warta rozegrania? – pytają Miecze. Wierzą, że członkowie plemienia powinni znaleźć godniejsze cele i stać się wielkimi przywódcami wojennymi, a nie tylko wielkimi wojownikami. Inne Szpony uważają, że Miecze otwarcie sprzeciwiają się nakazom Fenrisa, co owocuje licznymi pojedynkami.

Ostatnia z lóż, *Loża Wendigo*, skupia się na brutalnych i przebiegłych metodach walki, specjalizując się w zwalczaniu przeważających sił wroga na jego własnym terenie. Operuje w zwartych grupach, częstokroć odizolowanych od siebie nawzajem oraz swych sprzymierzeńców przez długie miesiące, zmuszonych wobec tego do polegania na sobie nawzajem. Wendigo nie zwykli dokonywać frontalnych ataków. Wolą zakraść się do kryjówek wroga, a potem zniknąć, nim zdąży zewrzeć szeregi.

Terytoria: Zaskakująca liczba Krwawych Szponów zamieszkuje terytoria miejskie. W dziczy nie braknie odpowiednich wyzwań i zwierzyny, jednak miasta to obecność wampirów, czarowników i innych interesujących przeciwników. Szpony o bardziej „altruistycznych" aspiracjach zazwyczaj obierają jako

swą zwierzynę konkretny rodzaj stworzeń (na przykład pijawki, dealerów albo dziennikarzy). Ci, których poprawa dobrobytu okolicznych mieszkańców obchodzi znacznie mniej, po prostu fortyfikują swe pozycje, skłaniając lub zmuszając duchy do współpracy w roli sprzymierzeńców i informatorów. Niechaj ci, którzy wypowiadają wojnę wojownikom, drżą ze strachu.

Koncepty: łowca wampirów, były reporter wojenny, sekundant, miejska walkiria, konsultant taktyczny, szabrownik terytoriów, kapłan.

Cytat: *Wyzywasz mnie? Twoja twarz nie zna strachu, słyszę jednak jak przyspiesza twój puls i czuję woń potu na twej skroni. Nie marnuj mojego czasu.*

Stereotypy

Kościane Cienie: Sprytne i mądre, jednak ich pierwszym odruchem zawsze jest kompromis. My odwołujemy się do niego tylko, jeśli nie ma szans na zwycięstwo i chwalebną śmierć w boju.

Łowcy w Mroku: Dla nich trzy ćwierci każdej bitwy rozgrywają się, jeszcze zanim padnie pierwszy cios. Czasami jednak nie doceniają korzyści płynących z bycia silniejszym, szybszym i lepiej uzbrojonym.

Władający Żelazem: Nie wszyscy i nie zawsze mogą być wojownikami, oni jednak dowiedli swojej wartości jako wojownicy dostosowani do ich ograniczonego środowiska.

Władcy Burz: Ci, których przepędzamy, to ci, którzy cały czas mówią nam, jak są potężni i jaką dzierżą władzę. Ci, których szanujemy, to ci, którzy potrafią udowodnić to w milczeniu.

Widmowe Wilki: Bawią się w wilki i ludzi, nie mogą jednak zaznać spokoju w żadnej z tych ról. Gdy już poradzą sobie z ogniem gorejącym w sercach, być może przyjdą do nas po nauki.

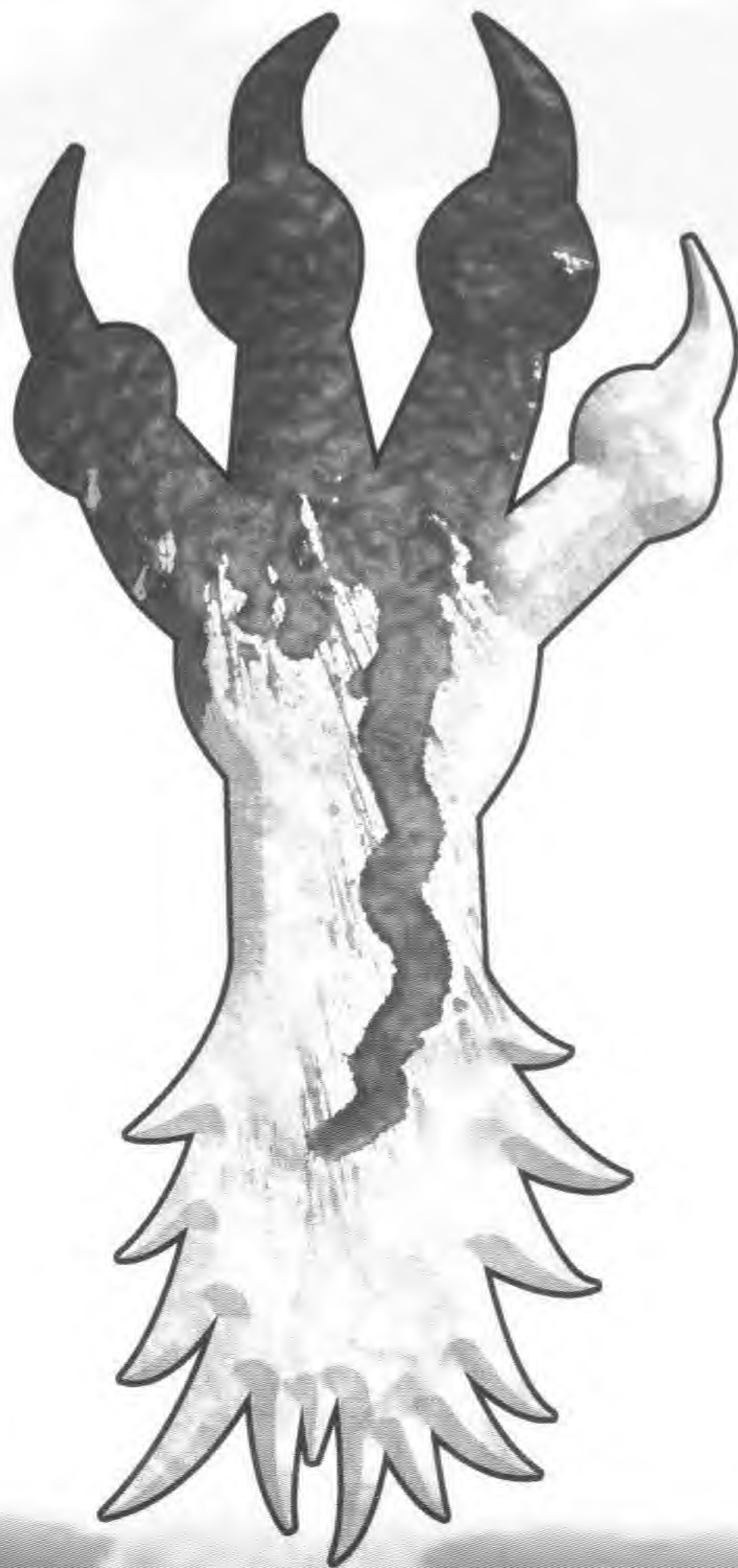
• • •

Nieskalane Plemiona: Nasi najgodniejsi i najstraszliwsi wrogowie. Nie pragną pokoju ani kompromisów.

Wampiry: Mają długie kły, jednak to nie one czynią je groźnymi. Nigdy nie stawiaj im czoła, jeśli to one kontrolują sytuację.

Magowie: Wydają się ludźmi, nie są jednak tak słabi i podatni na rany. Jeśli znasz *dokładny* zakres możliwości maga i staje się on bezpośrednim zagrożeniem dla tego, co należy do ciebie, ruszaj za nim w pogoń. Jeśli jest inaczej, przemyśl taktykę.

Ludzie: Jeśli masz rodzinę i choć trochę się nią przejmujesz, szanuj ją i broń. Dla wszystkich innych szkoda twojego czasu.



KOŚCIANE CIENIE

Hirfathra Hissu

Każdemu duchowi odmierz stosowną zapłatę

Chłopiec wiedział, że wilk na niego czeka. Nie wierzyli mu, ani rodzice, ani inne dzieci – nikt. On jednak wiedział, że wilk na niego czeka. Wydawało im się, że kłamie, że boi się wilków, jednak wcale się nie bał. Wilk zabił złe istoty, które ścigały go w snach. Nie pomyślał o tym, że mógłby spytać, dlaczego zło ściga go w snach i dlaczego ten wilk je zabił. Tak czy inaczej, wilk zrobił to, ponieważ był Hirfathra Hissu, *jednym z Kościanych Cienis.*

Legendy Kościanych Cieni mówią o Kamduis-Ur, Wilczycy Śmierci, najcichszym ze szczeniąt Ojca Wilka, oraz jej łowach, które objęły całą Ziemię. Chcąc uczyć się od wszystkich zwierząt, zdobywała szczyty, by podglądać dzikie kozice rodzące swe młode. Ścigała się z chmurami i dostrzegła mądrość szybującego orła. Zafascynowana polowała na lądzie i oceanie, zakochując się w swych znaleziskach. Te, które umiłowała, badała wnikliwie i uczyła się od nich, zawsze skora odkrywać tajemnice zawarte w etapach życia. Gdy nie była w stanie uzyskać odpowiedzi, udawała się z pytaniami do Ojca Wilka, który dzielił się z nią przemyśleniami. Nie zdradzał jej jednak wszystkiego, zachęcając do dalszych łowów. Pokazał drogę do najwyższych dworów duchów i pomagał jej odnaleźć własne ścieżki. Z czasem Kamduis poczuła się pewniej, zawarła wiele paktów i pomagała Ojcu w pełnieniu jego własnych obowiązków. Gdy został zabity, wyła z rozpaczy – nie za nim jednak, a za tym, czego jeszcze jej nie nauczył.

Po pewnym czasie to inni zaczęli przychodzić po nauki do Wilczycy Śmierci. Szamani i rytualiści, znachorzy i mądre kobiety – wszystkie te wilkołaki, Kościane Cienie, oddają się teraz badaniom nieznanego i odnawianiem pradawnych relacji, które Ojciec Wilk utrzymywał z dworami duchów. Odkrywanie i pojmowanie tajemnic, które przepadły razem z Ojcem, wymaga wypraw w najgłębszą dzicz, najmroczniejsze zakątki miast i najgłębsze cienie podziemnego świata. Kościane Cienie udają się w te miejsca bez lęku, wiedzione ciekawością.

Wygląd: Nazwa plemienia jest nad wyraz adekwatna. Tygodnie spędzone w podróży, często w najuboższym i najtrudniejszym terenie, powodują spalenie wszelkiego tłuszczu w ciałach tych Odrzuconych. *Hirfathra Hissu* bywają bardzo szczupli, niektórzy wręcz wychudzeni, nie są jednak chorowici. Za każdym razem, gdy ruszają na wyprawę, spodziewają się kłopotów i są na nie przygotowani. W formie Gauru są przerażającymi widmami – wysocy, posępni, z niewiarygodnie długimi szponami.

We wszystkich formach noszą masę koralików i wisiorków przyprawiających wilkołaki innych plemion o zawrót głowy. Każdy z nich ma przynosić szczęście lub chronić przed jednym z wielu zagrożeń, które spotykają na swej drodze. Wilkołaki spoza tego plemienia mawiają, że wiek Kościanego Cienia odgadnąć można po jego oczach. Można wytrzymać spojrzenie młodzieńca, ale wejrzenie starego szamana jest niemal nie do zniesienia.

Totem: Kamduis, Wilczyca Śmierci, najbardziej wyciszone i niezwykłe z dzieci Ojca Wilka. Jej podróże w poszukiwaniu unikalnych poglądów na najzwyklejsze sprawy zaprowadziły ją do dziwnych miejsc i często to ona występowała w imieniu Ojca Wilka przed pomniejszymi dworami duchów. Pierwsze z Kościanych Cieni przez lata usiłowały stworzyć rytuały przyzywające i pętające Wilczycę Śmierci tak, by mogły zawrzeć z nią pakt.

Tło: Wiele wilkołaków, które stają się Kościanymi Cieniami, jeszcze przed Pierwszą Przemianą styka się z Cieniem lub światem istot nadnaturalnych. Zauważają znaki świadczące o istnieniu warstw świata nieznanych jego mieszkańcom. Mimo iż to, co ukryte, może przerażać, czują się zobowiązane do sprawdzenia w czym rzecz. Nie wiedząc jednak, jak się do tego zabrać, często popadają w obsesję i mówią o rzeczach, wydawałoby się, niemożliwych. Zdają się pogrążać w coraz głębszym obłędzie, aż do chwili, gdy nie będą już w stanie dłużej kontrolować narastającej w nich frustracji. Dołączenie do Kościanych Cieni wydaje się jedynym sposobem, by wilkołak mógł poznać odpowiedzi na nurtujące go pytania i zapewnić sobie chwilę wytchnienia w świecie tak

niesamowitym i złożonym, że większość ludzi nie jest w stanie sobie tego wyobrazić.

Inicjacja: Rytuały inicjacyjne Kościanych Cieni sprawdzają gotowość młodego do odsłonięcia akceptowanej wcześniej ochronnej zasłony ignorancji. Sprawdzają również poziom jego samokontroli w zetknięciu z tym, co czyha po jej drugiej stronie. Mentor Kościanych Cieni może zabrać potencjalnego współplemieńca na wyprawę w ostępy świata duchów, na duchowy dwór sprzymierzeńca Wilczycy Śmierci i ocenić wartość szczenięcia na podstawie wrażenia, jakie uda mu się zrobić. Niektórzy zadają młodym szczeniętom dziwaczne, zdawałoby się, bezcelowe zagadki i wysyłają je do Królestwa Cieni po odpowiedzi, choć nie zawsze można je zdobyć. Niektóre z Kościanych Cieni twierdzą nawet, że zostały zaakceptowane na podstawie niejasnych kryteriów i rekomendacji, którą przestawiły starszyźnie duchy.

Tworzenie postaci: Mimo że sprawność umysłowa jest dla członków tego plemienia wyjątkowo istotna, prawdziwą próbą dla szamanów jest zachowanie Opanowania. Duchy to mściwe, gniewne i małostkowe istoty. Najmniejsza nawet gafa może zerwać wszelkie wypracowane dotąd pakty. Ważna jest także wytrwałość, gdyż docieranie do prawdziwego znaczenia omenu to czasochłonna i żmudna praca. Wiele z Kościanych Cieni dysponuje Wykształceniem, dzięki któremu może prowadzić badania. Nauka Przetrwania i Ekspresji nabiera równie dużego znaczenia jak wstęp do Okultyzmu. Wiedza o prawdziwej naturze duchów jest istotna, ale tak samo ważna jest zdolność wytropienia ich i wydobycia od nich informacji. Najistotniejszym ze wszystkich jednak jest atut Języków. Żadne z pozostałych plemion nie ma tylu członków płynnie posługujących się Pierwszą Mową, językiem duchów. Wydanie punktów Atutów na różnego rodzaju rytuały również jest odpowiednim wyborem.

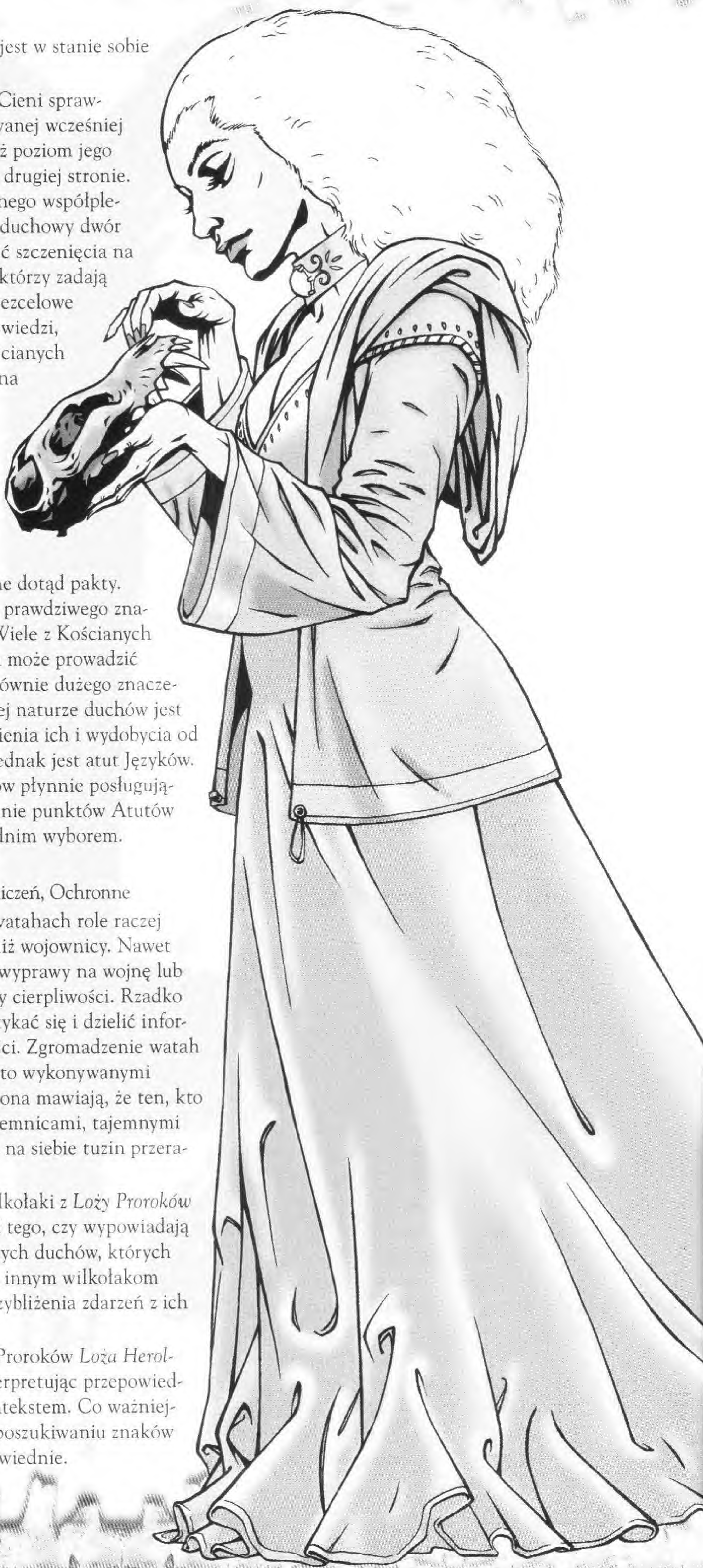
Nadrzędna cecha Uznania: Mądrość

Plemienne listy Darów: Śmierci, Wtajemniczeń, Ochronne

Organizacja: Kościane Cienie zajmują w watahach role raczej doradcze. Nawet ich Rahu to bardziej stratedzy niż wojownicy. Nawet jako wilki alfa Kościane Cienie uważnie planują wyprawy na wojnę lub łowy, wykazując niezwykłe jak na Uratha pokłady cierpliwości. Rzadko zwołują większe zgromadzenia, wolą bowiem spotykać się i dzielić informacjami ze swymi współplemieńcami na osobności. Zgromadzenie watah Kościanych Cieni przesycone jest rytuałami, często wykonywanymi w dniu szczególnej koniunkcji planet. Inne plemiona mawiają, że ten, kto podsłucha, jak *Hirfathra Hissu* wymieniają się tajemnicami, tajemnymi imionami czy tabu straszliwych duchów, ściągnie na siebie tuzin przerażających klątw.

Loże: Podążając za głosem czegoś *innego*, wilkołaki z *Loży Proroków* działają jako wieszcze i wyrocznie. Niezależnie od tego, czy wypowiadają się w imieniu samej Wilczycy Śmierci, czy też obcych duchów, których w przeciwnym wypadku Uratha by nie znali, dają innym wilkołakom wgląd w przyszłość. Stwarzają okoliczności dla przybliżenia zdarzeń z ich wizji lub dla zapobieżenia im.

Uznawana za pochodną dawnych odłamów Proroków *Loża Heroldów* skupia się na bieżących wydarzeniach, reinterpretując przepowiednie i zapisy historyczne zgodnie z dzisiejszym kontekstem. Co ważniejsze, odnotowuje i analizuje działania duchów w poszukiwaniu znaków zbliżających się zdarzeń, o których milczą przepowiednie.



Członkowie *Loży Śmierci* poszukują mądrości dawnych duchów. Zapuszczają się w głąb świata podziemnego w poszukiwaniu tajemnic i wiedzy, które pochłonął czas. Starają się rozszyfrować ostateczne tajemnice śmierci, którym tylko nieliczne wilkołaki mogą stawić czoła.

Terytoria: Podobnie jak inne wilkołaki, Kościane Cienie oznaczają terytoria skupione wokół loci i bronią ich zaciekle. Poprzez przekupstwo lub dominację wmanewrowują okoliczne duchy w przysługi i swobodną wymianę informacji. Doskonale orientują się w niuansach lokalnego świata duchów. To właśnie Kościane Cienie najczęściej czynią z materialnych rewirów duchów wybranego typu swoje terytoria. Rewiry takie mogą być konkretnym skrawkiem autostrady, rzeką wraz jej dopływami lub ścieżką, po której lata temu przeszło olbrzymie tornado. Często przenikają przez ściślej wyznaczone terytoria innych wilkołaków, przez co decyzja o przejęciu ich odpowiedzialności w danej sytuacji wymaga negocjacji między zainteresowanymi watahami i duchami.

Koncepty: strażnik loci, kartograf Cienia, mediator na dworach duchów, strażnik rytuałów, nekroarcheolog, nowoczesna Furia, znachor – samotnik

Cytat: *Te blizny otrzymałem od jednego z synów Heliosa, którego moja wataha uratowała ze szponów przemienionego w magath ducha dębu. Wdzięczność swą syn Heliosa okazał, naznaczając mnie, bym po zapadnięciu zmroku mógł zaświadczyć Ithalunim o prawdziwości naszych czynów.*

Stereotypy

Krwawe Szpony: Trudno mówić z nimi jak z równymi sobie, jednak wzajemny szacunek dla naszych silnych stron przekracza barierę słów. A przynajmniej, tak się wydaje...

Łowcy w Mroku: Intruzi dla własnego dobra powinni usłuchać cichych nauk Łowców, a ci nasłuchiwać innych głosów.

Władający Żelazem: Ich mądrość leży we wzorach otaczających ludzkie życie, nie zawsze jednak są wystarczająco ostrożni.

Władcy Burz: Dysponują siłą ciała i woli, dzięki którym mogą kroczyć wskazanymi przez nas ścieżkami, lecz potrzebują naszej pomocy w rozwiązaniu tajemnic napotkanych na końcu drogi.

Widmowe Wilki: Jeśli w ostępach *Hisil* zdołamy odnaleźć to, czego brakuje ich duszom, nie będą mogli dłużej odmawiać uznania Plemion Księżyca za swoich braci.

• • •

Nieskalane Plemiona: Ich pełne nienawiści wyznanie ma swe korzenie w pradawnych zobowiązaniach wobec Pierworodnych, nie wystarczy to jednak, byśmy odsłonili przed nimi gardła.

Wampiry: Dziwne istoty. Dysponują mocami przekraczającymi zdolności ich ciał, a jednocześnie brakuje im dusz. Czy mają swoje miejsce w porządku rzeczy?

Magowie: Wielka mądrość, wielkie szaleństwo. Bywają najjaśniejszym tworem ludzkości lub najgorszymi tyranami świata materialnego.

Ludzie: Odcięli się i są nieświadomi tego, co dzieje się wokół nich. Ignorancja nie jest jednak dla nich ochroną, nie powstrzymuje także od wzmacniania mroku Cienia. Musimy więc polować.

Łowcy w Mroku

Meninna

Nie pozwól, by święte miejsca na twoim terytorium zostały splugawione

Skowyty niosące się nocą, przypominały dzieciom z leśnych wiosek historie opowiadane przez rodziców. Opowieści o młodych mężczyznach i kobietach nieroztropnie udających się nocą w mroczny las i pozostających tam na zawsze. W miastach lud wyśmiałby takie „przesądy", tu jednak sprawy mają się inaczej. Skowyty przypominały mieszkańcom wiosek o ich miejscu, o ślepiach gorejących w oddali, o Meninna, *o Łowcach w Mroku.*

Pierworodni polowali zarówno za dnia, jak i w nocy. Wedle opowieści Łowców w Mroku, Hikaon-Ur, Czarna Wilczyca, była jednak tą, która najlepiej czuła się nocą. Gdy wataha Ojca Wilka polowała w nocy, to ona jako pierwsza podejmowała trop, gdy zaś wataha odpoczywała po trudnym dniu polowań, to Hikaon stała na straży leża swych braci i sióstr. Po zachodzie słońca, gdy wschodził Księżyc, nie było sprawniejszego i bardziej skrytego łowcy niż ona.

Łowcy w Mroku zajmują się przede wszystkim miejscami położonymi z dala od wszechobecnego wpływu ludzkości. Oznaczają wielkie połacie terytoriów w nieskalanej dziczy, dbając o uświęcone miejsca i duchy unikalne dla tych terenów. Znają naturalne rytmy wybranych przez siebie ziem, od cyklu pór roku, przez pływy wód, po migracje zwierząt.

Te cykle oraz wynikające z nich zachowania duchów wymagają uważnej opieki. Łowcy w Mroku przyjmują na siebie dawne obowiązki Ojca Wilka. By je wypełnić, bronią terytoriów przed wszystkimi, którzy naruszaliby ich delikatną równowagę, zarówno beztroskimi ludźmi, niesfornymi duchami, jak i ignorującymi konsekwencje swego zachowania wilkołakami. Zamiast jednak zatracać się w furii swego fanatyzmu, Łowcy preferują subtelniejsze podejście, podążając za wskazaniami swego duchowego patrona, Czarnej Wilczycy. Ostrożnie podchodzą zwierzynę, zbliżają się na tyle, by nie zdradzić swej obecności i pozostawiają klarowne, choć subtelne ostrzeżenia odstraszające intruzów – ślady pazurów na drzewach, stosy ludzkich zębów, zniszczone egzemplarze trwałego ekwipunku survivalowego. Gdyby ostrzeżenia te zostały zignorowane, Łowcy przystępują do działania, zabijając ofiary tak szybko, jak to możliwe, by nie zanieczyszczać otoczenia.

Mimo więzi z dzikim terenami i preferowania ich przy wyborze terytoriów, Łowcy w Mroku są dobrze zaznajomieni z ludzkimi miastami. Uważają, że uświęcone miejsca leżące w Cieniu miast są nie mniej ważne od tych, które leżą poza zasięgiem ludzkości. Częstokroć opiekują się istotnymi terenami tego typu, bez wywierania wpływu na dziwne ekosystemy miasta. Łowcy w Mroku są doskonałymi drapieżnikami zarówno w miastach, jak i w dziczy.

Wiele z wilkołaków dołączających do tego plemienia czuło się nieswojo przed Pierwszą Przemianą. Nie pasowały do swojego otoczenia ani do społeczeństwa. Czuły się źle w swoich ciałach. Po Pierwszej Przemianie, prawdopodobnie wywołanej frustracją, szczenięta w końcu zdają sobie sprawę z tego, że przez cały ten czas miały rację. Nie było dla nich miejsca pośród ludzi ani w znajomych dotąd ciałach, ponieważ były czymś zupełnie odmiennym. Świadomość tego faktu przez pewien czas kształtuje styl życia Łowcy. Może porzucić swą dawną tożsamość i zniknąć w głuszy, rozkoszując się nowo odkrytym komfortem i swobodą. Przepatruje nieznane zwykłym ludziom krainy, zabija po raz pierwszy, smakuje ciepłego, krwistego mięsa i doznania te bardzo mu się podobają.

Wygląd: Rozkoszując się dziką naturą i życiem, Łowcy w Mroku spędzają większość czasu w postaci Urhan. Mają do dyspozycji pełną gamę typów umaszczenia i ogólnego wyglądu wilków zamieszkujących dany teren, od brudnych i łaciatych futer wilków z bagien Everglades na południowej Florydzie, po długie, kremowobiałe futra wilków Arktyki. Czarne umaszczenie identyczne z barwą futra ich totemu nie jest wśród nich bardziej powszechne niż w przypadku pozostałych plemion, niektórzy jednak uznają je za oznakę przychylności Hikaon-Ur. W postaci Gauru ich futra ciemnieją i stają się długie, a ciała nabierają smukłości.

Poruszając się po ulicach miast, Łowcy noszą zwykle tak zwany miejski kamuflaż, czyli niemarkowe, trudne do zidentyfikowania i nie przyciągające uwagi ubrania w ziemistych kolorach. Ci, którzy żyją poza miastami, a korzystają z ludzkiej formy ze względu na jej przydatność, mogą nosić faktyczny kamuflaż, wykonany z nabytego materiału lub skór upolowanych zwierząt. Prawdziwi pustelnicy mogą nosić te same poszarpane ubrania, w których przeszli Pierwszą Przemianę.

Totem: Hikaon, Czarna Wilczyca, jest doskonałym drapieżnikiem oraz tajemnym stróżem swych braci i sióstr. Czerpie siłę z tego, co inni zaniedbują lub co uważają za oczywistość. Pierwsi Łowcy w Mroku tropili ją latami, nim udało im się zajść ją w leżu i wymusić przysięgę objęcia nad nimi patronatu.

Tło: Wilkołaki stające się Łowcami w Mroku są niezwykle samodzielne jeszcze przed Pierwszą Przemianą i zazdrośnie strzegą tego, co uznają za swoje. Wielu z nich to samotnicy, pogardliwie odnoszący się do świata zewnętrznego, gromadzący i ukrywający to, co dla nich cenne, nie zadając sobie pytania o źródło tej motywacji. Trudno jest im komuś zaufać, nawet rodzinie, podświadomie bowiem własne zdanie cenią wyżej niż cudze. Jeśli coś zostanie im skradzione lub nie będą w stanie zapobiec zniszczeniu czegoś im drogiego, zdarzenie to może przyprawić ich o furię tak wielką, że przebudzi się w nich Szał, a wraz z nim Pierwsza Przemiana.

Gdy minie już trauma Pierwszej Przemiany i następujące po niej trudy, Łowcy w Mroku mogą pomóc młodym wilkołakom przekuć zaborcze, brutalne instynkty w konstruktywne, a nawet uświęcone działania. Ochrona dziczy i jej nieskalanego stanu jest obowiązkiem wszystkich członków tego plemienia. Choć nowo przyjętym przedstawia się innych, których spotkały identyczne trudności, to nowicjusze nie są osaczani przez natrętów, z których każdy chce zostać ich najlepszym przyjacielem. *Meninna*, najbardziej ze wszystkich Odrzuconych, cenią sobie zachowanie dystansu.

Inicjacja: Liczne próby, którym Łowcy w Mroku poddają szczenięta, mają sprawdzić ich umiejętności tropienia, wiedzę o okolicznych terenach oraz zdolność wytrwania w ukryciu i skrytego poruszania się przez dłuższy czas. Niektórzy mistrzowie rytuałów ukrywają na swym terytorium fetysz, nakazując przyszłemu Łowcy odnalezienie go, inni zaś żądają, by sprzymierzony z nimi duch postarał się ukryć przed szczeniakiem. Można też polecić młodemu wilkołakowi ukrycie się przed watahą bardziej doświadczonych Łowców, zwabienie ich na nieznane im neutralne tereny, po czym zbliżenie się do nich na tyle, by choć jednemu móc zadać markowany cios.

Tworzenie postaci: Przeciętny Łowca w Mroku ceni Atrybuty Umysłowe wyżej niż Fizyczne i Społeczne, ponieważ te pierwsze są najprzydatniejsze podczas łowów. Drapieżnik, który ma odnaleźć swą ofiarę, śledzić ją i zbliżyć się do niej na tyle, by móc ją zabić, musi być bystry, czujny i cierpliwy. Z tego samego powodu bardzo istotne są Umiejętności, takie jak: Dedukcja, Przetrwanie, Oszustwo i Skradanie się.



Łowca zamierzający bronić swego terytorium i odstraszać intruzów bez ujawniania się, musi dysponować Manipulacją i Zastraszaniem, Empatia zaś pomaga mu zrozumieć, czego intruz obawia się najbardziej. Wielu Łowców polega na rytuałach, koniecznych do utrzymania zdrowia i świętości chronionych przez nich miejsc.

Nadrzędna cecha Uznania: Czystość

Plemienne listy Darów: Żywiołów, Natury, Skrytości

Organizacja: Łowcy w Mroku wymagają od przywódców watah wielkiej siły, w zamian ofiarując im całkowitą lojalność. W swym zachowaniu najbardziej ze wszystkich plemion przypominają wilczą watahę – często nalegają, by to alfie jako pierwszemu przypadał posiłek i zwracają się przeciw tym, którzy kwestionują jego decyzje. Często posiadają zarówno męskiego, jak i żeńskiego przewodnika watahy. Alfa jest dla nich przywódcą niezaprzeczalnym, a najwyższej rangi wilkołak płci przeciwnej funkcjonuje jako pewnego rodzaju „drugi w hierarchii". Osoba ta ma większą swobodę w kwestii sugerowania poprawek do decyzji alfy oraz mówienia o sprawach trapiących watahę. Alfa może zgadzać się z nią, nie tracąc przy tym twarzy.

Loże: Łowcy z *Loży Harmonii* poszukują splugawionych świętych miejsc i starają się przywracać im świetność. Zwykle są oni wilkołakami o dość wyważonych opiniach, starającymi się tworzyć własne terytoria. Kiedy już to uczynią, bronią ich bez litości.

Zmienna i pełna mądrości *Loża Pór Roku* działa w zgodzie z cyklami Ziemi, zmieniając swe cele i metody działania wraz z upływem roku. Skupiają się na wojnie latem, łagodzą drogę ku śmierci jesienią, leczą zimą, a na wiosnę zajmują się odnową duchową.

Wilkołaki z *Loży Gniewu* dążą do zemsty za splugawienie świętych miejsc leżących w obrębie ich terytoriów i prewencyjnie karzą intruzów. Posługując się straszliwymi mocami żywiołów, rozpruwają każdego, kto mógłby zagrozić temu, co jest im drogie.

Terytoria: Łowcy w Mroku zdają się preferować terytoria położone głęboko w dziczy, gdzie niemal nic nie zakłóca spokoju najstarszych loci. Miejsca te są wybierane na podstawie wygody, łatwości oznaczenia oraz możliwości ukrycia się na czas polowania. Wielkie połacie dziczy wymagają mniejszej liczby broniących ich Łowców. Tam, gdzie nie wkracza beztrosko człowiek, szkodliwe dla duchowego klimatu zmiany postępują na ogół powoli. Łowcy są jednak zaznajomieni z terenami miejskimi, zważywszy na to, ile niegdyś dzikich terenów zostało pochłoniętych i zmienionych przez miasta. Mimo tego wciąż trzeba doglądać nowego środowiska.

Koncepty: mściciel splugawionych ziem, matka szczeniąt, niegdysiejszy lobbysta, zwiadowca Cienia, emerytowany snajper, źle poinformowany ekoterrorysta, tropiciel Nękanych.

Cytat: *Daliśmy mu wiele okazji do zawrócenia, zignorował jednak wszystkie nasze ostrzeżenia. Niech więc i tak będzie.*

Stereotypy

Krwawe Szpony: Możemy zawsze liczyć na wsparcie Krwawych Szponów, kiedy jest ono potrzebne, niezależnie czy prosiliśmy o pomoc, czy też nie.

Kościane Cienie: Czy istnieje jakaś szczególna cecha świata materialnego, która każe im zagłębiać się w najdalsze ostępy Królestwa Cieni, czy też po prostu jego tajemnice są bardziej zajmujące od pełnionych tu przez nas obowiązków?

Władający Żelazem: Mówią, że muszą zmieniać się wraz ze zmianami świata. Ignorują jednak te cechy świata, które pozostają niezmienne. To oznaka ich ignorancji czy też pokładanego w nas zaufania?

Władcy Burz: Często słychać ich wycie i widać obnażone kły, a wystarczyłby cichy pomruk z cienia. Nie odbiera im to jednak skuteczności w dążeniu do własnych celów.

Widmowe Wilki: Plaga trawiąca serca ludzi okalecza także nasz rodzaj. Przerażeni, rozproszeni nie wiedzą nawet czym są.

• • •

Nieskalane Plemiona: Ich szał i wzajemna lojalność są bez skazy – wszystko inne jest plugawe i spaczone.

Wampiry: Ludzie są okrutni i krótkowzroczni. Wampiry są okrutne i nieśmiertelne. Uważajcie.

Magowie: Czy zapatrzeni są w przyszłość i tęsknią za ludzkością pełną szacunku, czy też w przyszłość i śnią o władzy?

Ludzie: Ci, którzy skłonni są widzieć i słyszeć nawet to, co ich przeraża, są nadzieją swego rodzaju. Pozostali są niczym.



Władający Żelazem

Farsil Luhal

Szanuj swe terytorium we wszystkich jego aspektach

Detektyw przedarł się przez tłum gapiów i grupkę oficerów patrolowych stojących w kręgu na ulicy. Spojrzał na należące do dzikiego zwierzęcia ślady pazurów na ciele kobiety i uśmiechnął się do siebie – podziwiał dzieło swych rąk. Przeprosił i oddalił się – wilk w owczej skórze, Farsil Luhal, *Władający Żelazem.*

W miastach obecne są wilkołaki wszystkich plemion, jednak Władający Żelazem twierdzą, że nikt inny nie jest w nich *obecny*. Oczywiście znajdują się geograficznie w tym samym miejscu, nie stają się jednak częścią miasta. Miasto nie jest dla nich miejscem, w którym się żyje, lecz czymś, czego częścią trzeba się stać. Jest to, według nich, więź zarówno duchowa, intelektualna, materialna, jak i seksualna oraz cielesna. Poza tym to ich terytorium.



Zgodnie z legendami plemienia, Rdzawy Wilk, Sagrim-Ur, nieustannie zadawał Ojcu pytania: czemu pada deszcz, czemu stoją góry, czemu wieje wiatr...? Na każde z nich Ojciec udzielał mu tej samej odpowiedzi: „Tak już jest i jest to słuszne. Nie trzeba wiedzieć niczego więcej".

Odpowiedź ta nigdy Sagrima nie zadowalała. Zadawał pytania, ponieważ chciał doprowadzać do zmian i sprawdzić, co się stanie, jeśli będzie mógł zniweczyć część sztywnej równowagi, na straży której stał Ojciec Wilk. Nigdy nie poparł decyzji o śmierci Ojca, nie zrobił jednak nic, by powstrzymać atak. Nawet gdy Ojciec konał, miotając się w bezsilnym gniewie, Rdzawy Wilk przyglądał się mu ze skrywaną fascynacją – wyobrażał sobie, jak sprawy się rozwiną, jeśli nikt ich nie dopilnuje. Jednak to właśnie Sagrim się zmienił, gdy Ojciec pochwycił go i przygwoździł słabnącym pazurem. „Sprawy nie będą miały się tak, jak powinny – powiedział mu. – Obserwuj uważnie ich rozwój i pamiętaj: przekazałem ci, co jest dobre".

Rdzawy Wilk przekazał swą legendę i osobistą porcję Przysięgi Odrzuconym będącym jego potomkami. Władający Żelazem uszanowali jego mądrość. Wiedzą, że Uratha nigdy nie będą już władcami Ziemi, którymi byli ich przodkowie, widzą jednak, że teoretycznie ludzkość może pełnić tę samą rolę. Starają się więc dotrzymać ludziom kroku, obserwując ich postępy. Gdy człowiek zmienia oblicze świata i jego Cienia, Władający Żelazem stosują najlepsze owoce jego pomysłowości do ulepszania i uczczenia swych terytoriów.

Niemniej jednak *Farsil Luhal* nie odrzucają innych ze swego rodzaju. Nie chcą wszak *być* ludźmi. Chcą jedynie korzystać z ich siły, gdy jest im to na rękę i zachowywać niedostrzegalną dla ludzi więź z Cieniem, pamiętając, co Ojciec Wilk uznawał za dobre. Przyjmują logikę i zaradność ludzkiego umysłu, jednocześnie akceptując swe instynkty drapieżcy. Ich ambicją jest adaptacja, a nie niewolnicze oddanie ułomnym ideałom. Są skrytymi drapieżnikami ery nowożytnej. W mieście, nie mają sobie równych.

Wygląd: Większość Władających Żelazem preferuje nowoczesne, modne stroje, oczekiwane lub akceptowalne dla ludzi żyjących w okolicy. Niektórzy wolą przeciętne, niewyróżniające się stroje biznesmenów klasy średniej, podczas gdy inni próbują trwać w awangardzie korporacyjnej mody. Jeszcze inni wybierają stroje różnych subkultur obecnych na ich terytoriach: od umartwiających się i wytatuowanych ekshibicjonistów, po miejskie drapieżniki w obcisłych, uwydatniających mięśnie koszulkach i znoszonych ciuchach. Niezależnie od wyboru, wszyscy Władający Żelazem dysponują aurą drapieżcy, którą naznaczone są wszystkie wilkołaki, co czyni wtapianie się w tło o wiele większym wyzwaniem.

W formie bojowej niektórzy Władający Żelazem tworzą niepokojące wizerunki, odzwierciedlające miejskie środowisko hałasu, zróżnicowania i grozy. Niektórzy strzygą swe futra, barwią ich kępki na groźne kolory, inni wplatają w nie łańcuchy, wieszając na ogniwach metalowe lub szklane elementy oraz glify. Część z nich odrzuca jednak tego rodzaju próżność. Pozwalają oni dzikości Gauru, swej prawdziwej postaci, przypominać im o tym, że są kimś znacznie lepszym niż ludzie, którymi zdają się być.

Totem: Sagrim, Rdzawy Wilk, zawsze pełen szacunku, ciekawości oraz pomysłowości i sprytu. To na niego spadła



odpowiedzialność za bycie stróżem człowieka i śledzenie w imieniu Ojca Wilka wpływu tej istoty na Królestwo Cieni. Pierwsi Władający Żelazem zdobyli jego patronat dzięki bogatej argumentacji i rozwikłaniu jego zagadek.

Tło: Plemię Władających Żelazem przyciąga tych z Ludu, którzy zawsze poszukiwali odmiany i nie obawiali się ryzyka. Przed Pierwszą Przemianą zwykle łatwo przyswajają nowe technologie, zajmują się przemianami społecznymi, mogą być w zasadzie każdym, kto wykracza poza prowincjonalne i konwencjonalne ramy myślenia. Dostrzegają, jak szybko i radykalnie zmienia się ludzkie społeczeństwo, a bierne przyzwolenie na zmiany i zostawanie w tyle jest dla nich frustrujące. Niemniej jednak zwolennicy przemian społecznych zwykle nie są doceniani przez współczesnych, zwłaszcza w Świecie Mroku. Spory ideologiczne z wyznawcami ideałów przeszłości mogą rozwścieczyć wilkołaka, doprowadzić do starcia fizycznego i Pierwszej Przemiany.

Inicjacja: Najlepszym sposobem na świetny wynik egzaminu inicjacyjnego Władających Żelazem jest zazwyczaj oszukiwanie. Przyszli członkowie plemienia nie dowiadują się tego przed rytuałem, jednak przeprowadzający go starsi spodziewają się oszustw i wręcz do nich zachęcają. Stawiają przed osobnikiem poddawanym inicjacji zadania pozornie niewykonalne lub zwodniczo banalne, które są tym trudniejsze, im bardziej szczenię stara się je wykonać. Prawdziwym wyzwaniem jest więc zdanie sobie sprawy, że rytuał skonstruowany jest przeciw niemu, i poradzenie sobie z tym faktem przy pomocy rozwiązań niekonwencjonalnych czy też pomimo korzystania z rozwiązań standardowych.

Tworzenie postaci: Atrybuty Umysłowe i Społeczne to dobry wybór kategorii nadrzędnych w przypadku Władających Żelazem. Skupiają się zazwyczaj na Inteligencji i Opanowaniu. Ważne są dla nich Umiejętności związane ze światem nowoczesności i ludzi. Zajmują się Informatyką, Rzemiosłem, Prowadzeniem, Bronią Palną, Nauką i Półświatkiem znacznie częściej niż przedstawiciele pozostałych plemion. Obowiązkowy jest dla nich także Okultyzm, jako że nieustannie natykają się na nowe rodzaje miejskich duchów. Część Władających Żelazem poświęca kropkę Harmonii, by uzyskać więcej punktów doświadczenia, które przeznaczają na wzmocnienie ludzkiej strony swej osobowości kosztem wilczego ducha. Poznają także zazwyczaj garść rytuałów, dzięki którym mogą okazywać radość i szacunek dla swych terytoriów.

Nadrzędna cecha Uznania: Przebiegłość

Plemienne listy Darów: Wiedzy, Kształtowania, Technologii

Organizacja: W sprawach dotyczących watah Władający Żelazem są zaskakującymi indywidualistami. Jedni mogą czuć się w swobodnie w watahach rządzonych żelazną ręką, podczas gdy inni wolą, gdy władzę dzieli się po równo. Choć Władający Żelazem, podobnie jak każdy z Półksiężyców, może stać w opozycji do obowiązującego porządku rzeczy, hasła o adaptacji mają zastosowanie również wobec plemiennej hierarchii. Najczęściej spośród wszystkich plemion korzystają z nowoczesnych środków komunikacji i przekazywania informacji, by pozostawać w kontakcie z innymi członkami plemienia. Zachowują w tym jednak zdrowy umiar, obawiając się ujawnienia swej obecności. Doskonale zdają sobie sprawę, że niewiele połączeń telefonicznych można uznać za bezpieczne, a w żadnym wypadku nie można tego powiedzieć o Internecie.

Loże: *Loża Błyskawic* zajmuje się studiowaniem szamanistycznych aspektów elektryczności oraz jej niezliczonych form, którym daje życie ludzka pomysłowość.

Loża Metalu jest znacznie starsza, ma korzenie w tradycji kowali. Jej członkowie uważają się za ekspertów w dziedzinie metalurgii i technologii rzemiosła. Broń lub fetysz przez nich wykonane z pewnością spełniają najwyższe wymogi jakości.

Wilkołaki z *Loży Zwojów* poświęcają się nauczaniu i przechowywaniu nauk. Są historykami, archiwistami i analitykami baz danych. Dokładają wszelkich starań, by stworzyć żywy zapis przemiany dziejów i tego, jakim zmianom podlegać musi plemię.

Terytoria: Nie może być zaskoczeniem, że większość terytoriów Władających Żelazem to miejsca leżące w pobliżu ludzkich osad, czy są to miejskie pustkowia, czy niepokojąco ciche miasteczka. Farsil Luhal oznaczają granice swych terytoriów subtelniej niż wilkołaki innych plemion, łącząc symbolikę totemów z graffiti, wieszając drobne talizmany na drutach wysokiego napięcia i światłach drogowych, a nawet nanosząc stosowne ostrzeżenia w Cieniu miasta. Trzymając się nakazów Rdzawego Wilka, Władający Żelazem pracują niestrudzenie nad utrzymaniem swych terytoriów w nieskazitelnym stanie oraz uspokojeniem zamieszkujących je duchów. Jednak im większe terytorium, tym trudniej dochować tych nakazów.

Koncepty: żywa miejska legenda, miejski archeolog kultury, posłaniec na dwór wampirów, kowal broni rytualnej, głos ulic, agresywny związkowiec, inżynier służb miejskich, geomanta.

Cytat: *Miasto to nie jakiś rodzaj lasu czy dżungli, przebranej w szkło i stal. To unikalny typ terenu, rządzący się własnymi prawami i posiadający odrębny łańcuch pokarmowy. Chodź, pokażę ci.*

Stereotypy

Krwawe Szpony: Muszą czerpać z naszej mądrości coś więcej niż tylko ostatnie wynalazki ludzkiej myśli wojskowej . Po prostu nie zdają sobie jeszcze z tego sprawy.

Kościane Cienie: Pomogli nam w identyfikacji i zrozumieniu niektórych z nowszych rodzajów duchów pojawiających się na terenach miejskich. Lepiej od nich wiemy jednak, jak duchy te wpisują się w ogólny obraz sytuacji.

Łowcy w Mroku: Nie radzą sobie z wtapianiem się w miejski tłum tak dobrze jak my, szybko się jednak uczą. Być może nawet szybciej niż my w głuszy.

Władcy Burz: Nie mamy nic przeciwko oddaniu się pod przywództwo kompetentnych osób, o ile tylko zdołają pojąć, że są sytuacje, w których przewyższamy ich o głowę.

Widmowe Wilki: Niechaj Luna ma nas wszystkich w opiece. Dosłownie.

• • •

Nieskalane Plemiona: Czasy się zmieniają, a my nie jesteśmy już takimi sukinsynami jak kiedyś. Jeśli Luna mogła to zaakceptować, dlaczego nie mogą tego zrobić ci, tak zwani, Nieskalani?

Wampiry: Stagnacja, obojętny wyzysk, niezłomne poczucie prawości działań, uznawane za noblesse oblige... W pewien sposób pokazują nam, jakie błędy możemy popełnić.

Magowie: Jeśli ci... ludzie są następnym etapem ewolucji, to jak znaczące będą kolejne zmiany?

Ludzie: Niech będzie błogosławioną ta zgraja paskudnych, agresywnych i krótko żyjących geniuszy dających nam zajęcie. Czym byłoby życie bez nich?

Władcy Burz

Iminir

Nie pozwól, by ktokolwiek widział lub wspomagał cię w chwili twej słabości



Błyska grom, rozłupując pień starego drzewa, jego huk niweczy niepokojącą ciszę nocy. Zwierzyna łowna pierzcha i nawet drapieżcy, zazwyczaj odważni, uciekają zlęknieni. Ci zaś, którzy zwykli wynosić się ponad zwierzynę i drapieżców, zastygają pełni strachu, nie wiedząc, co nastąpi dalej. Nie mogą jeszcze rozpoznać oznak gniewu Iminir, *Władców Burz.*

Według legend, gdy Ojciec Wilk został zabity i wszyscy zdali sobie sprawę, co fakt ten oznacza dla przyszłości świata, Pierworodni zwrócili się o radę i wsparcie do swych najstarszych braci. Huzuruth-Ur, Dziki Wilk, najstarszy, najsilniejszy i najokrutniejszy z miotu Ojca, warknął gniewnie i poprzysiągł wieczną zemstę na wszystkich zdrajcach, którzy dopuścili się tej zbrodni. Skolis-Ur, Zimowy Wilk, młodszy jedynie od Dzikiego Wilka, poczuł przebłysk tej samej wściekłości. Nie była ona jednak w stanie dorównać burzy dojmującego żalu, jaka się w nim rozpętała. Poddawszy się jej, odchylił łeb i wydał z siebie przeszywający, żałobny skowyt. Jego bracia i siostry nigdy jeszcze czegoś takiego nie słyszeli, rozpierzchli się więc, szukając schronienia, nie wiedząc, co począć, i nawołując się po cichu.

Ich niepokój ujął za serce Zimowego Wilka. Zdał on sobie sprawę z tego, jak bardzo jego słabość zaszkodziła rodzeństwu w tak trudnych i niepewnych przecież czasach. Opanował emocje i podjął się próby przewodzenia swym braciom i siostrom tak, jak robiłby to Ojciec. Swą lojalność zaoferował wilkołakom na tyle silnym, by mogły wydawać mu rozkazy i nad nim zapanować. Wszystkim ich potomkom udzielił części swej siły. Zaszczepił im poczucie odpowiedzialności i przekazał naukę o tym, iż przywódca musi nieść swój ciężar z siłą i godnością, by podążających za nim nie narażać na cierpienie. Niezależnie od rozwoju sytuacji i od opinii innych, przywódca musi zawsze robić to, co jest konieczne, ufając, że historia uzna słuszność jego wyboru.

Władcy Burz po dziś dzień niosą brzemię rozkazu Skolisa. Starają się przewodzić kuzynom z innych plemion w pracy, której nie dokończył Ojciec Wilk. Wiedzą, że trzeba im siły i nieugiętości, by mogli sprostać spoczywającej na nich odpowiedzialności, nigdy nie wahać się ze strachu, ani w chwili słabości, ani też wobec faktu, iż kuzyni mogą nie pochwalać ich metod. Jedyne, co ma znaczenie, to oddanie się słusznej sprawie. Bezbłędnie i bez słowa skargi.

Wygląd: Ubiór Władców Burz podkreśla ich potęgę. Ci, którzy poświęcają strojom najwięcej uwagi, wybierają szyte na miarę ubrania, podkreślające ich sylwetkę oraz materiały o intensywnych kolorach. Biżuterię, zarówno tę zwyczajną, jak i należącą do fetyszów, noszą na wierzchu i utrzymu-



ją w idealnej czystości. W postaci Gauru Władcy są górującymi nad otoczeniem wieżami pulsujących mięśni, których nie zdołałaby obalić nawet najstraszliwsza wichura.

Czasami można rozpoznać Władcę Burz po sposobie zachowania i odnoszenia się do innych. Władca będzie stawał nieco zbyt blisko, pochylając się nad osobą, do której mówi. W wilczej postaci podniesie ogon, a w postaciach ludzkich uniesie i napręży barki. Władcy utrzymują kontakt wzrokowy dłużej niż wielu ludzi jest w stanie to zaakceptować i w trakcie rozmowy często pokazują zęby. Mówią innym po imieniu, niezależnie od obowiązujących konwenansów, wykonują zamaszyste gesty i nigdy nie wahają się przed nawiązaniem nieformalnego kontaktu fizycznego – praktycznie przykuwają uwagę wszystkich wokół.

Totem: Skolis, Zimowy Wilk, drugi wiekiem z Pierworodnych dzieci Ojca Wilka. To na nim spoczywała odpowiedzialność za ochronę braci i sióstr oraz opiekę nad nimi, gdy Ojciec był zajęty innymi sprawami. Władcy Burz zażądali, by wykazał się identyczną odpowiedzialnością wobec swych na wpół cielesnych kuzynów, siłą woli i swych mięśni przymuszając go do zgody. Będzie wiernym opiekunem swego plemienia tak długo, jak długo będą tego godni. Jeśli zaczną jednak okazywać słabość, z pewnością zwróci się przeciwko nim.

Tło: Wilkołaki stające się Władcami Burz szukają nie tylko źródła władzy, lecz także wartościowego celu, dla którego można by ją spożytkować. Są niezwykle pewni siebie, zagarniają to, czego potrzebują, i niestrudzenie pracują nad zmianą poglądów ludzi, którzy im się sprzeciwiają. Zachowanie takie staje się szybko nie do zniesienia i mimo najlepszych intencji Władców, inni nie przepadają za ich towarzystwem. Powodów ich postępowania nie należy się jednak doszukiwać w zwykłej chciwości czy arogancji. Przed Przemianą szczenię może wyczuwać, że jego życiu czegoś brakuje, będzie usiłowało zapełnić tę pustkę – jednak na próżno. Frustracja spowodowana kolejnymi niepowodzeniami lub nieuchronna konfrontacja z ludźmi, którym jego zachowanie nie podoba się najbardziej, częstokroć wystarcza do sprowadzenia na nie Pierwszej Przemiany.

Rozmowy prowadzone z doświadczonymi Władcami Burz po ustaniu zawieruchy związanej z Przemianą pomagają szczeniętom zdać sobie sprawę z tego, że choć władza i autorytet są im należne z urodzenia, to jednak aż do tej chwili brakowało im *celu*. Władcy Burz cele takie mogą podsunąć, uczynią to jednak dopiero wtedy, gdy szczenię okaże się wystarczająco silne, by przetrwać Rytuał Inicjacji.

Inicjacja: Rytuały inicjacyjne Władców Burz to zazwyczaj dość nieskomplikowane próby przetrwania. Niektórzy z mistrzów rytuałów wolą testy fizycznej odporności, takie jak przejście brutalnej „ścieżki zdrowia", inni zaś preferują średniowieczne metody kar i tortur, wystawiające ciało wilkołaka na ekstremalne próby. Są również jednak i tacy, którzy każą przyszłym Władcom stać samotnie i niemal (lub zupełnie) nago w odosobnionym miejscu pod gołym niebem. Kandydat taki musi znieść uderzenia potężnej burzy bez słowa skargi. Tak jak w przypadku wszystkich prób, testy te mają na celu odsianie słabych, niezdecydowanych i bezwartościowych. Głębszym ich celem jest jednak wpojenie pewności siebie i poczucia własnej wartości. Pamięć o nich służy jako stały i niezaprzeczalny dowód siły wilkołaka i zależnej wyłącznie od siły woli zdolności przetrwania.

Tworzenie postaci: Przyznawanie pierwszeństwa konkretnym kategoriom Atrybutów i Umiejętności zależy wyłącznie od obranej przez danego Władcę drogi ku władzy. Szczwany manipulator może skupiać się na kategoriach Społecznych, a zwłaszcza Manipulacji, Polityce, Perswazji, Obyciu i Oszustwie. Dysponujący dużą siłą przebicia i dominujący przywódca może woleć Atrybuty i Umiejętności Fizyczne, przyprawione Prezencją, Determinacją i Zastraszaniem. Głos rozsądku, przywódca, za którego przykładem idą pozostali, może preferować Atrybuty i Umiejętności Umysłowe oraz Opanowanie i Ekspresję. Władcy Burz często dysponują ponadprzeciętnymi poziomami Przetrwania i Wytrzymałości, w konsekwencji prób przechodzonych podczas rytuałów inicjacyjnych. Nierzadko ze względu na wyższe poziomy Opanowania i Determinacji dysponują wysoką Siłą Woli.

Nadrzędna cecha Uznania: Honor

Plemienne listy Darów: Dominacji, Uników, Pogody

Organizacja: Nie wszyscy Władcy Burz mogą być przywódcami watah. Zdanie sobie z tego sprawy pozwala watahom zachować jedność pomimo wewnętrznej rywalizacji. Ci, którzy nie zostają alfami, mogą dowieść swej wyższości na inne sposoby. Ktoś może, na przykład, zgłębiać wiedzę i umiejętności związane ze swym patronatem, stając się niekwestionowanym mistrzem w tej dziedzinie. Niemniej jednak Władca Burz zapewne będzie próbował przejąć władzę w nowej wataże. Pewne i zdecydowane przejęcie władzy może usunąć watażę konflikty i uczynić działalność względnie niedoświadczonych wilkołaków znacznie łatwiejszą. Co zaskakujące, hierarchia tego plemienia nie jest tak sztywna, jak można by się tego spodziewać. Choć każdy z Władców doskonale zna swoje miejsce, najmądrzejsi z nich nie zamierzają mocniej formalizować tej hierarchii wzajemnego poszanowania, by nie prowokować wewnątrzplemiennych konfliktów o władzę. Zgromadzenia często odbywają się w burzliwe noce, gdy skowyty mieszają się z hukiem gromów.

Loże: Władcy Burz z *Loży Kruków* uznają oszustwo i manipulację za doskonałą drogę ku potędze. Są przebiegli i nieuchwytni, częstokroć starają się popierać swój autorytet działaniami osób trzecich, swoich agentów oraz kozłów ofiarnych, którzy nie zdają sobie sprawy z tego, że są wykorzystywani.

Z kolei wilkołaki z *Loży Gromów* dążą ku władzy poprzez pełną dominację. Gdy uważają, iż postępują słusznie, zwołują pomoc, obalają przeciwników i władają siłą, zawsze mając oko na nowych pretendentów do władzy, którzy skłonni byliby ich obalić.

Uratha z *Loży Zimy* nie są ani tak przebiegli, ani prostolinijni. Z uporem praktykują rytuały mające dać im oświecenie, badają wnikliwie zaistniałe sytuacje, starając się odkryć najsłuszniejszy sposób rozwiązania ewentualnych problemów. Jeśli nie znajdują się na pozycjach władzy, ignorują rozkazy i porady głupców. Stawiają in-

nym siebie za przykład, wiedząc, że w końcu ich mądrość przeważy nad trudnościami.

Terytoria: Częściej niż inne plemiona Władcy Burz wybierają terytoria, które zwykli ludzie i wilki uznaliby za niegościnne. Od omiatanych wiatrami szczytów złowieszczego pasma gór, przez błotniste pola zalewane powodziami, opustoszałe równiny tundry, po spalone słońcem pustynie, wszędzie tam można znaleźć terytoria zajęte przez Władców, którzy zawzięcie przepędzają intruzów. Robią to nie z braku lepszych opcji, lecz dlatego, że ktoś musi się tymi miejscami zajmować. Któż inny miałby to robić, jeśli nie najsilniejsi, najbrutalniejsi w swej zaciętości członkowie Ludu? Nie każdy Władca widzi korzyści wiążące się z takim życiem, wielu stara się więc zaspokoić swe ambicje w najwyborniejszych i najbardziej komfortowych terytoriach, jakie tylko są w stanie znaleźć.

Koncepty: wyrodny przewodnik stada, twarz watahy, oko burzy, wieszcz i beta watahy, szantażysta, prawy krzyżowiec, stary mentor.

Cytat: *To jest wasze terytorium, prawda? Mogłem się tego domyślić. Nie, nic nie mówcie. Pozwólcie, że powiem wam, co zrobimy, by je naprawić.*



Stereotypy

Krwawe Szpony: Są równie godni poszanowania, dzielni i niezłomni, co my. Nie zawsze jednak skłonni są zrobić to, co jest konieczne dla zapewnienia ich terytoriom prawdziwej stabilizacji.

Kościane Cienie: Bez wahania, wytrwale stawiają czoła temu, co budzi lęk i niezrozumienie innych. Robilibyśmy to samo, gdyby było to tak konieczne, jak im się wydaje.

Łowcy w Mroku: Stanowią przeciwny do nas kraniec spektrum. Bronią swych terytoriów w subtelny sposób, zasiewając wśród wrogów nieufność. To dziwaczna taktyka, choć wydaje się działać.

Władający Żelazem: Umiejętność adaptacji i zdolność do kompromisów zapewniły im znaczną, niepodważalną siłę na ich miejskich terytoriach. Jaka jednak jest cena tak wąskiej specjalizacji?

Widmowe Wilki: Ci, którzy samodzielnie przetrwali najdłużej, godni są naszego szacunku i mogą być uczciwymi sprzymierzeńcami. Pozostali nie są lepsi od przerażonych dzieci, niemających pojęcia o świecie.

• • •

Nieskalane Plemiona: Łaska Luny góruje nad zgorzkniałymi dogmatami ich małostkowego fanatyzmu. Przekonamy się, kto w końcu zatriumfuje.

Wampiry: Jeśli faktycznie są niedostrzegalnymi władcami nocy, czemu każdym ich ruchem kieruje śmiertelny lęk przed ich własną zwierzyną?

Magowie: Świetnie skrywają swą siłę – nie sposób odróżnić ich od zwykłych ludzi, aż do chwili, gdy jest na to za późno. Wypada się zastanowić, czy po prostu troszczą się o ludzką trzodę, czy też ukrywają się przed istotami, które tylko oni mogą dostrzec.

Ludzie: Najgorsi z nich tylko głupkowato się uśmiechają albo podlizują jeden drugiemu, przez co nie można mieć dla nich za grosz szacunku. Najsilniejsi z kolei ryzykują wyrzucenie poza obręb własnego społeczeństwa, zapominając o tym, co tak naprawdę uczyniło ich silnymi.









Widmowe Wilki

Thihirtha Numea

To znowu się stało i teraz nie mógł już tam wrócić. Nie po tym, na co sobie pozwolił. Zdawało mu się, że jest w stanie to kontrolować, ale uczucia i pragnienia były zbyt silne, by się im oprzeć. Pozostało mu teraz tylko uciec i starać się dowiedzieć, co sprowadziło nań tę klątwę. Ci, którym usiłował umknąć, nazywali go, nie wiedzieć czemu, Thihirtha Numea, *Widmowym Wilkiem. Jedyne, czego był pewien, to że ma do czynienia z największym problemem świata.*

Widmowe Wilki nie są plemieniem. „Widmowy Wilk" to raczej etykietka nadawana wilkołakom, które odrzucają zarówno Plemiona Księżyca, jak i Nieskalanych, odmawiając wejścia w szeregi obu ugrupowań. Do takiej sytuacji dojść może z wielu powodów.

Niektóre z Widmowych Wilków były niegdyś członkami plemion, z których odeszły na skutek niezgody na filozofię danej grupy. Taka niezgodność ideologiczna wychodzi na jaw nie gdy wilkołak *wstępuje* do danego plemienia (ponieważ w takim wypadku po prostu by do tego nie doszło), lecz w wyniku ogromnego napięcia lub krwawego starcia, które powoduje zmianę przekonań danego Uratha. Inni opuszczają szeregi swych plemion na skutek traumy i stresu wynikających z nieustającego ciągu przemocy, której świadkami stają się wilkołaki, oraz wszechobecnego otępienia powodowanego świadomością ciążącego na nich pradawnego grzechu, z którego zmazy nie zdołają oczyścić się za swego życia, niezależnie od tego, jak było ono prawe. Nie mogą dalej tak żyć, toteż opuszczają wszelkie wilkołacze społeczności, trafiając do miast lub dziczy.

Większość Widmowych Wilków nie należała jednak do żadnego z plemion. Niektórzy, desperacko trzymając się ludzkiej części swej natury, konsekwentnie unikają struktur plemiennych. Z czasem w pewnym stopniu godzą się z tym, kim są, nie chcą jednak, by przypominała im o tym nieustanna obecność innych, obciążonych tą samą przypadłością. Takie Widmowe Wilki zazwyczaj nie szukają odkupienia ani też samobójczych „przygód". Starają się wieść normalne życie, pragną bezpieczeństwa i spokoju. Nigdy jednak ich nie zaznają. Niezależnie od tego, jak mocno temu zaprzeczają – są wilkołakami. Jakkolwiek długo zamierzają ignorować prawdę, coś w końcu zmusi ich do stawienia jej czoła.

Czasami jednak Widmowe Wilki nie są aż tak przytłoczone ciężarem rzeczywistości. Znużeni odnajdują równowagę w dwoistości swej natury, po czym wyznaczają niewielkie i pozbawione większego znaczenia terytorium, z którym będą w stanie sobie samodzielnie poradzić. Zwykle nie mają nic przeciwko współpracy czy spędzaniu czasu z wilkołakami Plemion Księżyca. Na dłuższą metę jednak ich cele oraz ambicje nie są tak dalekosiężne i złożone. Równie dobrze mogą spożytkować swój czas i wysiłek na kształtowanie samokontroli i zajmowanie się prywatnymi sprawami.

Wygląd: Młode, z oporem przyznające się do swej natury Widmowe Wilki noszą się w zasadzie tak, jak robiły to przed swą Pierwszą Przemianą, starając się nadać swemu życiu normalny bieg. Ich dyskomfort i desperacja przekształcają się w wyczuwalną niezręczność, odstręczającą tych, w szeregi których tak bardzo chcą się wpasować. W rezultacie szybko zaczynają wyglądać mniej porządnie, wpisując się w ten sposób w margines społeczny bliski ich naturze.

Starsze, bardziej doświadczone Widmowe Wilki, w przypadku których największy życiowy konflikt osiągnął stan rozejmu, nie wyglądają już na tak zdesperowane, nie wyklucza to jednak elementów niezręczności. Niektórzy nie zwykli podejmować z ludźmi kontaktu wzrokowego, inni zaś wykazują pedantyczną dbałość o swą aparycję. Noszą ubrania ze starej, grubo wyprawianej skóry, wełny i dżinsu – wytrzymałe i niewymagające częstego prania. Ich formy wilcze oraz bojowa wyglądają na głodne i wysmagane wiatrem. Mają matowe i brudne futra, zdradzające długość i trudy odbytych przez nie podróży.

Totem: *Thihirtha Numea* nie opiekuje się żaden totem.

Tło: Widmowe Wilki pochodzą z różnorodnych środowisk, podobnie jak wilkołaki wszystkich pozostałych plemion. Odrzucenie swego duchowego dziedzictwa i obranie samotnej drogi wyrzutka nie bierze się z wychowania. Wspólną cechą wielu Widmowych Wilków jest jednak silna więź z przeszłym życiem, czyniąca ich zbyt upartymi, by zaakceptować swą nową naturę. Niektórzy z nich mogli cieszyć się wyjątkowym powodzeniem w interesach, które zakończyła Pierwsza Przemiana, postrzegana jako klątwa rujnująca wszystko, co do tej pory osiągnęli. Inni, być może, nie uważali swego życia za coś nadzwyczajnego, jednak po Pierwszej Przemianie uznali, że nawet najgorsze zwyczajne życie jest lepsze niż przeklęty żywot jednego z Odrzuconych.

Jedynym wspólnym mianownikiem wszystkich Widmowych Wilków jest brak pełnej akceptacji ogółu wilkołaczej społeczności. Oprócz tego szczegółu nie sposób czynić jakichkolwiek uogólnień.

Inicjacja: Widmowym Wilkiem można się stać po zakończonym niepowodzeniem rytuale inicjacyjnym lub w wyniku odmowy przystąpienia do któregoś z plemion. Okoliczności Pierwszej Przemiany, decyzja o odsunięciu się od społeczności plemion oraz próby, na które wystawiony jest bezplemienny wilkołak, to ścieżka, którą kroczą *Thihirtha Numea*. Mimo to wiele Widmowych Wilków składa Przysięgę Księżyca i obiecuje wykonywać obowiązki Ojca Wilka. Czynią to jednak w samotności.

Tworzenie postaci: Widmowych Wilków nie charakteryzuje żaden konkretny układ Atrybutów ani Umiejętności. Atrybuty i Umiejętności Fizyczne są oczywiście pomocne, ponieważ Widmowy Wilk częstokroć musi radzić



sobie sam, bez pomocy watahy. Cechy Społeczne na przyzwoitym poziomie zwiększają jego szanse na wywarcie dobrego wrażenia na ludziach i duchach, z którymi przyjdzie mu prowadzić negocjacje dotyczące przysług i szacunku. Atuty Widmowego Wilka najpewniej oznaczać będą pozostałości po życiu sprzed Pierwszej Przemiany. Słuszna jest także decyzja o sprzedaniu jednego lub dwóch punktów Harmonii w zamian za punkty doświadczenia, co odzwierciedli trudności napotykane w toku nauki prawd o wilkołaczym życiu.

Nadrzędna cecha Uznania: Brak. Postaci Widmowych Wilków rozpoczynają grę z dwiema kropkami Uznania zamiast trzech. Przynajmniej jedną z nich przyznać muszą do cechy Uznania wyznaczanej przez patronat.

Plemienne listy Darów: *Thihirtha Numea* mogą wybierać początkowe Dary plemienne z list otwartych, czyli Darów Ojca Wilka oraz Darów Matki Luny.

Organizacja: Widmowe Wilki nie są zorganizowaną społecznością. To raczej kategoria wilkołaków niż grupa posiadająca jakąkolwiek strukturę. Są samotnikami, chodzącymi własnymi ścieżkami w nadziei na znalezienie leku na swój stan lub sposobu pogodzenia się z nim. Większość Widmowych Wilków stara się przynajmniej częściowo zintegrować z lokalną społecznością Uratha pomimo dzielących ich różnic filozoficznych czy duchowych. Wymieniają się z innymi watahami przysługami i informacjami, w zamian za prawo do bezpiecznego przejścia przez cudze terytoria, lub pomagają samotnym wilkołakom radzić sobie z osobistymi, przerastającymi ich zagrożeniami. Niektórzy przyłączają się wręcz do watah, wierząc, że powinni przestawać z osobnikami swego rodzaju, nawet jeśli nie przemawiają do nich zasady wyznawane przez plemiona.

Loże: Choć w kilku miejscach istnieją niewielkie, oparte na przesłankach geograficznych, siatki zaznajomionych ze sobą Widmowych Wilków, to nie mają lóż z prawdziwego zdarzenia.

Terytoria: Część *Thihirtha Numea* stara się traktować swe zwyczajne domy jak własne terytoria, trzymając się tego samego domu i sąsiedztwa, w którym żyli od zawsze, w miarę potrzeb najeżdżając okoliczne loci. Ci jednak, którzy tak postępują, często stają się intruzami na terytorium funkcjonującej już watahy. Nieuchronnie kończy się to konfrontacją, owocującą przepędzeniem Widmowego Wilka lub zmuszeniem go do przyłączenia się do owej watahy, a przynajmniej nawiązania z nią współpracy. Inni *Thihirtha Numea* rezygnują więc zupełnie z wyznaczania swego terytorium – wędrują od terytorium do terytorium i pozostają w każdym z nich na tyle długo, na ile pozwolą łaska i gościnność ich prawowitych opiekunów.

Koncepty: zbieg, łowca nagród, posłaniec pomiędzy zwaśnionymi terytoriami, szaman w nieustającej wizjonerskiej podróży, oszust, zagubione szczenię, najemnik na usługach duchów.

Cytat: *W porządku, sprawy mają się gorzej, niż na to wyglądało – zadowolony? Na szczęście znam ludzi, którzy radzą sobie z takimi problemami na co dzień. W dodatku wciąż są mi krewni przysługę.*

Stereotypy

Krwawe Szpony: Zdaję sobie sprawę, że o pewne rzeczy warto walczyć, za pewne rzeczy warto nawet oddać życie. Dla nich jednak walka jest esencją życia. Rozumiem ich oddanie. Mnie jednak go brakuje.

Kościane Cienie: Potrafię rozmawiać z duchami. Czasami udaje mi się nawet dobić z nimi jakiegoś interesu. Nigdy nie będę jednak ich rozumiał tak jak oni.

Łowcy w Mroku: Sama świadomość tego, że są gdzieś w pobliżu, niewidoczni, zajęci swymi obowiązkami, sprawia, że od razu czuję się lepiej... Chyba że akurat coś przeskrobałem albo mam coś do ukrycia.

Władający Żelazem: Ci goście do wszystkiego są w stanie zabrać się z marszu, niezależnie od tego, jak dziwaczna lub nieoczekiwana byłaby to sprawa. Szkoda, że nie byłem w stanie zrobić tego samego, gdy miałem okazję...

Władcy Burz: Jeśli podchodzę do nich ostrożnie, z szacunkiem i traktuję ich jak równych sobie – zazwyczaj mamy szansę się dogadać. Zazwyczaj.

• • •

Nieskalane Plemiona: Plemiona Księżyca przynajmniej szanują mnie na tyle, na ile i ja je szanuję. Tych skurwieli nawet na to nie stać.

Wampiry: Nie lubię czuć niepokoju. Świadomość tego, że to coś istnieje i to w takiej liczbie, naprawdę mnie niepokoi.

Magowie: Każdy z nich dysponuje jakąś dziwną, unikalną, niesamowitą mocą, która nie podlega nikomu, oprócz niego samego. Zaufajcie mi, to nie wróży nic dobrego.

Ludzie: Zaufałem mojej ostatniej ludzkiej przyjaciółce. Powiedziałem jej prawdę o tym, czym jestem. Niech skonam, jeśli nie słyszałem *współczucia* w jej głosie. Wciąż sprawdzam, jak jej się wiedzie, od tego czasu jednak nie zamieniliśmy ani słowa.

Dary

Niektóre moce zdają się być żywcem przeniesione z legend. Mężczyźnie dane jest spróbować smoczej krwi i uzyskać zrozumienie języków ptaków i innych zwierząt. Sokół ofiaruje swe pióro wędrowcowi, a gdy ten zatyka je za pasem, nagle może latać niczym sokół. Kobiecie udaje się zadowolić kapryśną feeryczną istotę, a ta błogosławi ją zdolnością przenikania iluzji wzrokiem. To Dary ofiarowane przez świat duchów – starożytne błogosławieństwa przypominające czasy, gdy światy ducha i ciała nie były od siebie tak odległe.

Dary są sztuczkami, których uczą nas duchy, niezwykłymi zdolnościami magicznymi, czerpiącymi z na poły duchowej natury wilkołaków, by dokonywać wyczynów niemożliwych bez ich pomocy. Nie są to jednak czary ani też zdolności wrodzone. Podobne są raczej Numinom zjaw (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy** , s. 210) i duchów (s. 276 niniejszego podręcznika). Częstokroć może się wydawać, że pojedyncze Dary mają ograniczone możliwości, jednak ich różnorodność daje wilkołakom potężny arsenał mocy.

Wszystkich Darów uczą duchy. Ich uczniami mogą być jednak wyłącznie istoty po części duchowe. Posługując się terminologią gry, będą to postaci posiadające cechę Esencji. Duchy jako takie Darów nie używają, wykorzystują swe Numina. Proces nauczania Daru to nadnaturalne błogosławieństwo, żywy przykład symbolizmu świata duchów. Dary, jakich dany duch może nauczać, nie zależą od poziomów jego cech, lecz od jego natury. Poszczególne duchy najczęściej ofiarują Dary podobnego rodzaju, dlatego też posortowane zostały one w listy. Duch byka, zapewne tym samym duch siły, naucza Darów, których wspólnym motywem jest siła. Dlatego też duchy byków wymienione są jako potencjalne źródła Darów z listy Siły. Jedynie duchy mogą nauczać Darów – wilkołak nie może przekazać komuś tego rodzaju błogosławieństwa, nawet jeśli osoba ta będzie członkiem tej samej watahy.

Nauczanie Darów odbywa się odpłatnie. Nic nie jest darmowe w świecie duchów, zwłaszcza dla Uratha. Wilkołak musi jakoś przypodobać się jednej z tych wrogich sobie istot, nawet jeśli ta na co dzień może przyjaźnić się z jego totemem. Dopiero wtedy zgodzi się pobłogosławić Uratha jednym ze swych Darów. Nawet jeśli jakiś duch byłby nader zadowolony z danego wilkołaka – albo wręcz w nim zakochany, jak niekiedy przedstawiają sprawę legendy – nie mógłby dać mu czegoś, nie biorąc nic w zamian. To jedno z podstawowych praw tamtego świata. Duch może wyznaczyć niewygórowaną cenę, jeśli ma dobry humor (co jednak jest mało prawdopodobne), albo żądać wręcz niemożliwego, jeśli nie przepada za wilkołakiem (niestety na to szanse są znacznie większe). Tak czy inaczej, nabycie Daru to bardziej sprawa negocjacji i odpowiednich ofiar niż nauki i ćwiczeń.

Początkująca postać z **Wilkołaka** rozpoczyna grę z trzema Darami. Moce te są pierwszymi, jakie postać nabędzie. Stanie się to podczas rytuału inicjacji albo bezpośrednio po dołączeniu do społeczności Odrzuconych. Dary wybrane zostają z list powiązanych z patronatem postaci, jej plemieniem oraz z listy wybranej przez gracza. Dary związane z patronatem lub plemieniem postaci uznawane są za „nadrzędne", tak samo jak Dary z list Ojca Wilka i Matki Luny. Cahalith Łowców w Mroku mógłby więc dysponować jednym Darem z list Żywiołów, Natury bądź Skrytości (powiązanych z jego plemieniem), jednym Darem z list Brzemiennego Księżyca, Inspiracji oraz Wiedzy (powiązanych z jego patronatem) i jeszcze jednym – z listy wybranej przez gracza. Może nawet otrzymać kilka Darów z tej samej listy, jeśli tylko jest ona powiązana zarówno z jego patronatem, jak i z plemieniem, albo też na Dar z jej zakresu padnie wybór trzeciego z Darów. Należy jednak pamiętać, że żadna postać nie może dysponować Darem o wartości wyższej niż najwyższa z jej nadrzędnych cech Uznania. Jeśli Cahalith Łowców w Mroku ma Czystość • (nadrzędna cecha Uznania jego plemienia) oraz Chwałę •• (nadrzędna cecha Uznania jego patronatu), nie może nabywać Darów o wartości wyższej niż dwie kropki.

Widmowe Wilki, nieposiadające plemion, rozpoczynają grę z Darem wybranym z list powiązanych z ich patronatem, Darem z „otwartych " list, powiązanych ze wszystkimi wilkołakami (Ojca Wilka i Matki Luny), oraz Darem z listy wybranej przez gracza.

Jedyne listy *niedostępne* dla wolnego wyboru trzeciego Daru, to listy powiązane z innymi patronatami: Księżyca w Pełni (Rahu), Brzemiennego Księżyca (Cahalith), Półksiężyca (Elodoth), Księżycowego Sierpa (Ithaeur) oraz Księżyca w Nowiu (Irraka).

Podczas procesu tworzenia postaci, gracz ma również prawo wymienić trzeci „dowolny" Dar na jedną kropkę w cesze Rytuałów. Cecha ta daje wilkołakowi dostęp do rytuałów praktykowanych przez Uratha (s. 147-165). Można ją również nabyć podczas gry, ucząc się wykonywać owe rytuały.

Wraz z rozwojem postać wciąż może nabywać Dary. Gdy poprzez wydatek punktów doświadczenia (zob. s. 247) podniesiona zostaje cecha Uznania dowolnego rodzaju, postać otrzymuje nowy Dar o wartości równej nowemu poziomowi cechy. Dar ten musi zostać wybrany z jednej z list nadrzędnych, powiązanych z plemieniem albo patronatem postaci. Przykładowo, jeśli Honor Cahalitha Łowców w Mroku wzrośnie z • do ••, postać ta otrzyma nowy Dar drugiego poziomu z jednej z następujących list: Brzemiennego Księżyca, Inspiracji oraz Wiedzy (powiązanych z jego patronatem) albo Żywiołów, Natury bądź Skrytości (powiązanych z jego plemieniem). Zamiast tego może również wybrać drugiego poziomu Dar z list Ojca Wilka i Matki Luny, z którym związane są wszystkie wilkołaki.

Dary mogą być również nabywane w toku kroniki poprzez zawieranie paktów z duchami, bez konieczności podnoszenia cech Uznania. Zgodnie z zasadami gracz musi wydać punkty doświadczenia, by postać nauczyła się nowego Daru. Moc ta pochodzić może z dowolnej listy. Zgodnie z tym, co napisano wcześniej, jej poziom nie może przekraczać wartości najwyższej z nadrzędnych cech Uznania postaci. Jeśli najwyższą z ich wartości jest •••, gracz nie może wydać punktów doświadczenia i nabyć Daru czwartego poziomu.

Tabela punktów doświadczenia podaje koszt nabywania Darów bez podnoszenia Uznania. Niektóre Dary łatwiej nabyć w toku gry niż inne. Nabycie Darów z list powiązanych z patronatem oraz plemieniem postaci (a także z list Ojca Wilka i Matki Luny) kosztuje mniej punktów doświadczenia, niż nabycie Darów z pozostałych list. Jeśli więc Elodoth Kościanych Cieni (powiązany z listami Półksiężyca, Wtajemniczeń, Śmierci oraz Ochronnych) będzie chciał nabyć Dar

Pogody, zapłaci więcej w punktach doświadczenia, ponieważ Dary te nie są powiązane, ani z jego patronatem, ani z plemieniem, nie pochodzą również ze „wspólnych " list.

Liczba Darów, które znać może wilkołak, jest nieograniczona. Jeśli gracz chce wydawać punkty doświadczenia, a postać jest w stanie zjednać sobie odpowiedniego ducha – wtedy może nauczyć się nowego Daru. Proces ten zabiera znacznie mniej czasu niż nauka nowej Umiejętności albo Atutu Stylu Walki. Na każdy poziom Daru potrzeba około godziny. Czas nauki jednak wydłużany jest często przez czas wykonania zadań postawionych przez ducha-nauczyciela.

Postać nie musi uczyć się Darów w kolejności ich występowania na danej liście. Ithaeur może nabyć trzeciego poziomu Dar Ukrycia za Barierą, nie ucząc się wcześniej drugiego poziomu Daru Poznania Ducha, o ile tylko najwyższa z jego nadrzędnych cech Uznania ma wartość przynajmniej •••.

Gdy wzrasta wartość jednej z cech Uznania postaci, może ona nauczyć się nowego Daru, nawet jeśli nie zna tych z wyższych pozycji na liście. Na przykład jej cecha Mądrości rośnie z •• na •••. Oznacza to, że otrzyma trzeciego poziomu Dar z jednej z list powiązanych z jej patronatem lub plemieniem. Być może gracz zdecyduje się na trzeciego poziomu Dar z listy Darów Ochronnych, choć nie dysponuje żadnymi Darami z tej listy – wolno jej nabyć w ten sposób trzeciego poziomu moc, nie posiadając Darów z poziomów • ani ••.

Innym sposobem nabycia Darów z danej listy bez konieczności znajomości ich poprzedników na liście jest wydanie punktów doświadczenia. W takim przypadku koszt jest po prostu zwiększony. Gdy postać nabywa Dar, nie ucząc się wcześniej poprzedzających go mocy, koszt nabycia go rośnie o trzy punkty doświadczenia na każdy z pominiętych Darów. Nauczenie się więc czwartego poziomu mocy z jednej z list nadrzędnych bez nabywania drugiego oraz trzeciego poziomu Daru z tej listy, będzie kosztowało postać 26 punktów doświadczenia zamiast zwyczajowych 20. Podobnie, jeśli czwartego poziomu Dar nabywany jest przy pominięciu trzech poprzednich z listy, która nie jest dla postaci nadrzędną, powiązaną z jej patronatem albo plemieniem ani nie jest listą wspólną dla wszystkich wilkołaków, koszt wyniesie 37 zamiast 28 punktów doświadczenia.

Pomijanie poziomów na listach Darów nie oznacza jednak ominięcia wymogu dotyczącego najwyższej z nadrzędnych cech Uznania. Jeśli cecha ta wynosi ••••, gracz nie może przeskoczyć w ramach żadnej z list do Daru poziomu piątego.

W procesie tworzenia postaci, nie wolno pomijać Darów niższego poziomu. Początkowe Dary muszą być nabywane kolejno, od najniższego poziomu.

Poniżej zaprezentowane listy Darów nie powinny być uznawane za jedyne istniejące. Są po prostu najczęściej spotykanymi. Narratorzy mogą tworzyć własne listy Darów lub aprobować listy zaprojektowane przez graczy.

Korzystanie z Darów

Podstawowa mechanika wykorzystania Darów różni się nieco od zwyczajowej mechaniki pul testów. Atrybut stanowiący podstawę danego Daru podany jest w opisie mechanicznym konkretnej mocy, tak samo jak konkretna Umiejętność nadająca mocy nutę finezji lub kładąca nacisk na jej konkretny aspekt. Należy zauważyć, że jeśli postać nie posiada danej Umiejętności, gdyż nie jest w niej wyszkolona, pule aktywacyjne Darów opierających się na Umiejętnościach Fizycznych oraz Społecznych obarczane są modyfikatorem –1, a te oparte na Umiejętnościach Umysłowych modyfikatorem –3.

Ponadto, do puli dodawana jest wartość odpowiedniej cechy Uznania. W rezultacie otrzymuje się pulę złożoną z trzech elementów, zamiast zwyczajowych dwóch. Weźmy za przykład jeden z Darów niniejszego rozdziału – Wejrzenie Dwojga Światów, z listy Darów Księżycowego Sierpa. W opisie mocy znajdujemy wymieniony Atrybut Czujności, Umiejętność Okultyzmu oraz cechę Mądrości. Jeśli postać dysponuje Mądrością 2, Okultyzmem 3 oraz Mądrością 4, gracz będzie rzucał dziewięcioma kośćmi, by określić powodzenie postaci w wykorzystaniu Wejrzenia Dwojga Światów.

W opisach Darów zawarte są również następujące informacje:

- Koszt aktywacji, jeśli jakiś musi zostać poniesiony, np. wydatek punktów Esencji lub Siły Woli. Jeśli do aktywacji Daru wymagany jest wydatek jednego z tych punktów, a rzut aktywacyjny się nie powiedzie, wydane punkty zostają utracone.
- Modyfikatory pul, związane z okolicznościami aktywacji Daru. Listy tych modyfikatorów nie są wyczerpujące, zawierają jedynie kilka powszechnie spotykanych sytuacji, w których może znaleźć się użytkownik Daru. Jak zawsze, Narrator ma wolną rękę w modyfikowaniu tych okoliczności na różne sposoby, według własnego uznania.
- Inne szczegóły konieczne z uwagi na mechanikę gry.

Sugerowane modyfikatory aktywacji Darów

Modyf.	Sytuacja
+2	W zasięgu wpływu potężnego locus (o poziomie ••••+)
+1	W zasięgu wpływu locus (o poziomie od • do •••)
+1	Na niebie widnieje Księżyc patronatu postaci
–1	Postać jest ranna, zaznaczony jest trzeci od końca z jej znaczników Zdrowia
–1	Okoliczne duchy okazują postaci aktywną wrogość
–1	Dar aktywowany jest w obecności wilkołaka w Szale Śmierci
–2	Postać jest ranna, zaznaczony jest drugi od końca z jej znaczników Zdrowia
–2	Postać poddana jest potężnym bodźcom zmysłowym (ogłuszający hałas, potworny fetor itp.)
–3	Postać znajduje się na Pustkowiach
–3	Postać jest ranna, zaznaczony jest ostatni z jej znaczników Zdrowia
–4	W oku cyklonu
–5	Postać jest zakuta w srebrne okowy i zakneblowana. Aktywacja Darów wymagających możliwości wypowiadania słów albo konkretnych czynności jest niewykonalna



Konflikt nadnaturalny

Prędzej czy później wilkołak stanie oko w oko z innymi, nie mniej przerażającymi

i dziwacznymi mieszkańcami Świata Mroku. Odrzuceni mogą się zetrzeć z wampirami, magami albo jeszcze dziwniejszymi *zjawiskami*. Gdy nie sposób utrzymać takiego kontaktu na stopie pokojowej, o przetrwaniu zdecydować mogą nadnaturalne moce i zdolności.

Według niniejszego podręcznika Darów używa się przeciwko śmiertelnikom i innym wilkołakom. W takim przypadku zasady działają zgodnie z opisem, nie ma bowiem wątpliwości co do tego, jaką ochroną dany cel może dysponować. Zwyczajna osoba nie ma żadnej ochrony z wyjątkiem odpowiedniego Atrybutu Odporności. Inni Uratha dysponują ochroną określoną w ramach opisu danej mocy. Przykładowo, wilkołak będący celem Daru Pociągnięcia za Język dysponuje w teście spornym pulą Opanowania + Pierwotnych Instynktów. Zwykły człowiek jednak dysponuje w takim teście przeciw Manipulacji + Perswazji + Mądrości wilkołaka wyłącznie pulą swego Opanowania, jako że nie posiada Pierwotnych Instynktów.

Co stanie się więc, jeśli jeden z Odrzuconych napotka istotę nadnaturalną i padnie ofiarą jej mocy? Czy natura i zdolności wilkołaka go chronią? Gdy w celu określenia skuteczności aktywacji mocy wykonywany jest test sporny, wykorzystuje się pulę odpowiedniego Atrybutu Odporności wilkołaka + Pierwotnych Instynktów. Atrybutem Odporności mogą być tu: Wytrzymałość, Determinacja albo Opanowanie. Wytrzymałości używa się przeciw mocom o efektach fizycznych, Determinacji wobec efektów umysłowych, Opanowania zaś przeciw efektom emocjonalnym.

Gdy śmiertelny mag będzie chciał przekształcić ciało wilkołaka, w akcji spornej wykorzystana zostanie pula Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów. Jeśli wampir spróbuje swą nieumarłą mocą wpłynąć na umysł postaci, testowana będzie pula Determinacji + Pierwotnych Instynktów. Gdyby zaś jakaś tajemnicza istota zapragnęła go przerazić, testować należy Opanowanie + Pierwotne Instynkty.

Należy stosować się do zasad zawartych w opisie danej mocy. Główną różnicą będzie wykorzystanie Pierwotnych Instynktów Odrzuconych do odpierania zjawisk nadprzyrodzonych.

Narrator ma prawo do przywoływania tej ogólnej zasady za każdym razem, gdy stawia postać naprzeciw wymyślonych przez siebie potworów – dziwacznych istot, których być może nikt wcześniej nie widział. Może również pozwolić na ten rodzaj testu spornego, gdy bieg **Wilkołaka: Odrzuconych** krzyżuje się z tokiem kronik **Wampira: Requiem**, **Maga: Przebudzenie** czy innej gry narracyjnej. Gdy Dyscypliny, czary oraz inne moce pochodzące z tych gier zostaną wykorzystane przeciw postaci wilkołaka, jego wrodzona siła wybrańca Luny może zapewnić mu choć częściową przed nimi ochronę.

Należy jednak zauważyć, że ochrona taka nie przysługuje, jeśli nie ma w ogóle przyzwolenia na jakikolwiek test sporny w obronie przed daną mocą. Przykładowo, Narrator testuje skuteczność czaru, który wiedźma rzuca na wilkołaka, a zasady mówią, że od jej puli odejmowana jest wartość Determinacji postaci. W takim przypadku wartość Pierwotnych Instynktów nie jest odejmowana od tej puli. Ponieważ opierając się danej mocy, nie wykonuje się testu spornego, od puli jej testu aktywacyjnego odejmuje się wyłącznie Atrybut Odporności postaci.

Uwaga! Podobnie jak Uratha, również inne stworzenia nadnaturalne otrzymują ochronę przeciwko Darom wilkołaków. Gdy efekty Darów odpierane są przy pomocy testów spornych, istoty takie jak wampiry i magowie otrzymują specjalne pule kości związane z ich nadprzyrodzoną naturą. Podstawiają jedynie swoją własną cechę w miejsce wilkołaczych Pierwotnych Instynktów. Zapewniana przez nią ochrona omówiona jest w książkach **Wampir: Requiem i Mag: Przebudzenie** oraz w pozostałych grach narracyjnych.



Dary Brzemiennego Księżyca

Zadaniem Cahalitha jest dopilnowanie, by chwała nigdy nie przeminęła. Chór Cahalunim wspomaga swe wilkołaki Darami pomagającymi inspirować do wielkich czynów i pokonywać równie wielkie zagrożenia. Między dumą a próżnością istnieje jednak subtelna granica. Brzemienne Księżyce nie mogą jej przekroczyć.

Poniższe Dary dostępne są wyłącznie dla Cahalithów.

Świadomość Watahy (•)

Gdy wataha ruszy w bój, Rahu może podczas walki zatracić się w furii, a Irraka wyruszyć, by uderzyć na wroga z flanki. Jednak to Cahalith musi mieć oko na wszystkich członków watahy. To jego głos rozbrzmiewa, gdy jeden z nich zostanie ranny, on również motywuje ich do walki, gdy znajdą się w opałach. Dar ten zapewnia Brzemiennemu Księżycowi wiedzę o stanie watahy, dzięki temu żaden z jej członków nie znajdzie się poza zasięgiem jego głosu.

Gdy wilkołak aktywuje ten Dar, natychmiast dowiaduje się, gdzie znajdują się pozostali członkowie watahy i w jakim są stanie. Sprzymierzeńcy mogą być „około 30 metrów w lewo" albo „piętro wyżej". Postać dowiaduje się także, jaką formę przybrali i jaką czynność wykonują („walczy", „czeka", „porusza się", „śpi", „ucieka", „jest ogarnięty szałem" lub „uprawia seks"). Cahalith może także stwierdzić, czy członek watahy obłożony jest modyfikatorami ujemnymi wynikającymi z ran oraz czy z ich powodu stracił przytomność (Dar nie utożsamia tego stanu ze zwykłym snem).

Wiedza ta trafia do podświadomości wilkołaka, nie odciągając jego uwagi od tego, czym aktualnie się zajmuje. Aby moc działała, członkowie watahy muszą znajdować się

w odległości (w kilometrach) równej wartości Pierwotnych Instynktów postaci pomnożonej przez 1,5. Efekt działania Daru utrzymuje się przez jedną scenę.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Czujność + Empatia + Mądrość

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Świadomość aktualnego stanu członków watahy chwilowo przytłacza Cahalitha i rozprasza jego uwagę. Jego działania są obłożone modyfikatorem –1 na czas jednej tury za każdego członka watahy poza nim samym. Nie można ponownie aktywować tego Daru, dopóki obowiązują wspomniane modyfikatory.

Porażka: Postać nie uzyskuje żadnych informacji o sytuacji członków watahy.

Sukces: Postać uzyskuje podane informacje o członkach watahy.

Wyjątkowy sukces: Jeden z członków watahy (jednak nie postać aktywująca Dar) odzyskuje wydany wcześniej punkt Siły Woli dzięki świadomości, że Cahalith nad nim czuwa. Postać tę wybiera gracz prowadzący Cahalitha.

Odporność na Ból (••)

Chwała jest chlebem powszednim Cahalunim. Bez wątpienia należy się ona wojownikowi, który kontynuuje walkę mimo poważnych obrażeń. Dar ten uwalnia dziką pasję Cahalitha, przepełniając jego ciało takim wigorem, że rany, które normalnie by go sparaliżowały, nie mogą go zatrzymać. Niestety, wraz z przeminięciem bólu zanika również rozwaga Cahalitha, dlatego też ostatnim jego wyczynem może być chwalebna śmierć.

Gdy wilkołak aktywuje ten Dar, nie odczuwa bólu związanego z odniesionymi obrażeniami. Dzięki temu może ignorować modyfikatory wynikające z ran, korzystając z pełnych pul kości aż do chwili, gdy odpowiednia ilość obrażeń zostanie wyleczona albo też gdy straci przytomność. Efekt działania Daru utrzymuje się do końca sceny.

Po aktywacji tego Daru postać nie jest zagrożona Szałem Śmierci, gdy ostatnie trzy znaczniki jej Zdrowia zostaną zapełnione. Z powodu tych ran nie trzeba wykonywać testów powstrzymywania *Kuruth*. Jeśli postać została ogarnięta Szałem Śmierci przed aktywacją Daru, będzie salwowała się ucieczką w chwili zapełnienia jednego z jej trzech ostatnich znaczników Zdrowia.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Przetrwanie + Honor

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Na czas jednej tury modyfikatory wynikające z ran zostają zwiększone o jeden.

Porażka: Modyfikatory ran obowiązują normalnie.

Sukces: Modyfikatory wynikające z ran przestają obowiązywać postać, niezależnie od tego, jak ciężkie są jej obrażenia i jak blisko jest śmierci.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu. Ponadto odporność postaci zaskakuje jej wrogów, dając jej modyfikator +1 do następnego testu ataku.

Podtrzymanie Morale (•••)

Dzięki swemu poświęceniu i skowytowi minionej chwały Cahalith jest w stanie podtrzymywać w członkach swej watahy nadzieję nawet w najgorszych tarapatach. W jego głosie rozbrzmiewają głosy Cahalunim nadające jego słowom moc i inspirujące watahę do wielkich czynów. Brzemienny Księżyc porusza serca jej członków swą opowieścią o chwale (lub też skowytem, balladą czy epickim poematem), tematycznie powiązaną z aktualną sytuacją watahy. Niezależnie od powodzenia pierwszej aktywacji, mocy tej nie można użyć na tych samych osobach częściej niż raz dziennie.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Manipulacja + Ekspresja + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Cahalith sprawia, że członkowie jego watahy tracą pewność siebie, co dla każdego z nich wiąże się z kosztem jednego punktu Siły Woli. Brzemienny Księżyc również traci punkt Siły Woli (nie licząc tego wydanego przy aktywacji).

Porażka: Przesłanie jest mocne, nie staje się jednak nadnaturalną inspiracją.

Sukces: Cahalith inspiruje swą watahę do wielkich czynów. Każdy z jej członków odzyskuje po punkcie Siły Woli. Liczba punktów Siły Woli postaci nie może jednak przekroczyć sumy poziomów tej Cechy. Brzemienny Księżyc nie otrzymuje punktu Siły Woli dzięki tej mocy, nie odzyskuje także Siły Woli wydanej przy okazji aktywacji Daru.

Wyjątkowy sukces: Kunszt Brzemiennego Księżyca oraz reakcje członków watahy zaskakują nawet jego – sam również czuje moc inspiracji. Cahalith odzyskuje wydany na aktywację Daru punkt Siły Woli i jeden dodatkowy punkt.

Porozumienie bez Słów (••••)

Cahalunim obdarzają Cahalitha tym Darem, by zapewnić szeroko rozumianą komunikację, prowadzącą do efektywnej współpracy i chwalebnych zwycięstw. Brzemienny Księżyc będzie mógł utrzymać stały kontakt pomiędzy członkami watahy, co zagwarantuje ścisłą współpracę.

Widziani przez Cahalitha członkowie watahy mogą zostać natychmiast połączeni telepatyczną więzią (do końca sceny). Sprzymierzeńcy ci nie muszą się wzajemnie widzieć – wystarczy, że widzi ich użytkownik Daru. Połączone przez tę moc wilkołaki mogą „mówić" do siebie w myślach i doskonale słyszeć pozostałych, nawet jeśli wokół panuje hałas. Wilkołak może rozmawiać z wybranym członkiem watahy lub jednocześnie ze wszystkimi.

Połączone ze sobą wilkołaki otrzymują modyfikator +3 do testów Inicjatywy, jako że mogą lepiej koordynować swe działania. Postaci te otrzymują również modyfikator +1 do ataków i wykorzystania Darów przeciw wrogom watahy, gdy

ich ofiary wycofują się, ponieważ nie są w stanie odeprzeć doskonale skoordynowanych ataków.

Cahalith może przerwać działanie tego Daru w dowolnym momencie przed końcem sceny. Musi jednak przerwać je całkowicie, nie może wyłączyć spod niego jednego z wilkołaków, utrzymując połączenie między pozostałymi. Może jednak włączyć do grupy ustalonej już podczas aktywacji Daru nowego członka watahy, płacąc dodatkowy punkt Esencji. Więź nie zostaje zerwana, jeśli członek watahy jest widoczny podczas aktywacji Daru, a później zniknął z pola widzenia.

Osoby, które nie są członkami watahy użytkownika Daru, nie mogą zostać połączone tą więzią. Nie umożliwia ona również komunikacji poprzez Barierę.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Inteligencja + Obycie + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Słyszenie myśli współtowarzyszy przytłacza Cahalitha i uniemożliwia mu koncentrację. Nakłada to na wszystkie jego działania modyfikator –1 na liczbę tur równą liczbie członków watahy, którzy mieli zostać objęci więzią (nie wliczając samego Cahalitha). Postać nie może aktywować tej mocy ponownie, aż do chwili ustąpienia efektu.

Porażka: Żaden z członków watahy nie zostaje objęty więzią.

Sukces: Członkowie watahy zostają połączeni więzią i mogą porozumiewać się „w myślach".

Wyjątkowy sukces: Połączone ze sobą postaci odzyskują po punkcie Siły Woli. Korzyść ta nie dotyczy użytkownika Daru. Każda z postaci może odzyskać w ten sposób tylko jeden punkt Siły Woli dziennie.

Zew Chwały (•••••)

Dar ten podobny jest do Podtrzymania Morale, ponieważ wykorzystuje zdolność Cahalunim do inspirowania członków watahy Brzemiennego Księżyca. Zamiast jednak przekazywać tę moc przez wilkołaka, Dzieci Brzemiennej Luny same wydają zew akompaniujący wilkołaczemu bitewnemu skowytowi lub peanowi na cześć Luny. Gdy wilkołaki z watahy użytkownika Daru usłyszą tak radujące uszy głosy, będą w stanie wydostać się choćby z piekła.

Każdy sukces osiągnięty w teście aktywacyjnym Daru leczy jeden poziom obrażeń każdego z członków watahy Cahalitha (z wyjątkiem jego samego). Leczenie odbywa się w kolejności od prawej do lewej. Jeśli więc osiągnięte zostaną trzy sukcesy, każda z postaci odzyskuje trzy utracone na skutek obrażeń poziomy Zdrowia. Rodzaj obrażeń nie ma znaczenia – mogą to być rany lekkie, poważne albo krytyczne. Dar ten po prostu eliminuje jedno obrażenie na sukces, od prawej do lewej.

Członkowie watahy muszą bezpośrednio usłyszeć skowyt Cahalitha. Dar nie zadziała na przykład przez telefon. Wszyscy korzystający z jego wpływu muszą oddawać cześć temu samemu totemowi watahy. Postać może zostać uleczona przez Zew Chwały tylko raz dziennie.

Koszt: 1 punkt Siły Woli



Pula aktywacji: Prezencja + Ekspresja + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wysiłki Brzemiennego Księżyca obrażają wezwane na pomoc Dzieci Luny, ściągając na całą watahę ich gniew. Zamiast przyłączyć się do skowytu, Dzieci Luny wydają okrzyki pogardy i rozpraszają uwagę Cahalitha oraz pozostałych członków watahy. Nakłada to modyfikator –2 na wszystkie wykonywane przez nich czynności na czas następnej tury.

Porażka: Brzemienny Księżyc radzi sobie niewystarczająco dobrze.

Sukces: Dzieci Luny wspierają Cahalitha w jego wysiłkach. Uleczone zostają obrażenia każdego z członków watahy: po jednym na osiągnięty sukces.

Wyjątkowy sukces: Dzieci Luny są pod tak wielkim wrażeniem, że również Cahalithowi pozwalają uleczyć jego rany.

Dary Dominacji

Zdolność umiejętnego dyrygowania innymi jest umiejętnością drogą sercom wielu. Dysponują nią jednak nieliczni. Nagięcie woli innego osobnika wymaga odwagi i siły woli, jak również odrobiny subtelności. Duchy nauczające Darów zazwyczaj nadają te moce Uratha lub ich rodom, którym winne są wdzięczność. Władcy Burz i Rahu są powiązani z Darami Dominacji, często uczą się ich również Półksiężyce i przywódcy watah. Darów tych nauczają zazwyczaj duchy przodków, uzbrojone w odpowiednie symbole autorytetu i przywództwa. Wilkołaki nie mogą wykorzystywać Darów z tej listy wobec Uratha dysponujących większą liczbą kropek w ich nadrzędnej cesze Uznania. Władca Burz o Honorze 3 (nadrzędnej cesze Uznania tego plemienia) nie może użyć tych Darów wobec Odrzuconych o Honorze 4 lub 5. Osoba taka może być innym Władcą lub wilkołakiem innego plemienia o wyższej cesze Honoru.

Dary Dominacji nie działają przeciw innym istotom nadnaturalnym. Należą do Darów pozwalających wilkołakom na ustalenie hierarchii dominacji wśród ich własnego rodzaju i swych krewnych. Wilkołak może korzystać z Darów Dominacji wyłącznie wobec Uratha, ludzi wilczej krwi i ogółu zwyczajnej ludzkości.

Ostrzegawcze Warknięcie (•)

Dar ten jest najprostszą z tajemnic Dominacji. Nadaje nadnaturalną moc warknięciu, którym zazwyczaj alfa watahy odstrasza potencjalnego rywala. Wilkołak korzystający z tego Daru wydaje z siebie niski, głośny pomruk, skupiając wzrok na konkretnym celu. W jego sercu zasiewa nagłe zwątpienie i wpływa na jego zdolność stawienia czoła przeciwnikowi. Cel musi być w stanie usłyszeć warknięcie, by znaleźć się pod jego wpływem.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Prezencja + Zastraszanie + Chwała vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar zawodzi na całej linii. Przez resztę sceny wilkołak nie jest w stanie korzystać wobec danej osoby z Darów Dominacji.

Porażka: Remis (równa liczba uzyskanych sukcesów) albo zwycięstwo ofiary. Cel Daru nie jest szczególnie zlękniony warkotem wilkołaka.

Sukces: Osoba korzystająca z Daru uzyskuje większą liczbę sukcesów. Dar działa na pojedynczy cel. Jego użytkownik otrzymuje na czas bieżącej sceny modyfikator +2 do Obrony przeciw atakom w zwarciu wykonywanym przez ofiarę mocy – nie odważy się ona zaatakować wilkołaka z pełną werwą. W ciągu jednej sceny Daru tego można używać na wielu przeciwnikach, wobec każdego z nich musi on jednak być aktywowany osobno, poprzez wydatek punktu Siły Woli i wykonanie testu spornego.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu; premia do Obrony wzrasta jednak do +3.

Dyktat Luny (••)

Dzięki temu Darowi wilkołak jest w stanie wyartykułować nie więcej niż kilka słów polecenia i wymusić na kimś posłuszeństwo. Niektóre wilkołaki wypowiadają te słowa spokojnym i cichym szeptem, inne zaś wolą wywrzeszczane rozkazy. Działanie tego Daru nie może przyczynić się, pośrednio ani bezpośrednio, do krzywdy słyszących rozkaz osób. Jest jedynie przelotnym impulsem, który nakazuje poddanie się autorytetowi wilkołaka.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Prezencja + Zastraszanie + Chwała vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar zawodzi na całej linii. Przez resztę sceny wilkołak nie jest w stanie korzystać wobec danej osoby z Darów Dominacji.

Porażka: Remis (równa liczba uzyskanych sukcesów) albo zwycięstwo ofiary. Nie odczuwa ona przymusu wykonania rozkazu wilkołaka.

Sukces: Osoba korzystająca z Daru uzyskuje większą liczbę sukcesów. Dar działa na pojedynczą ofiarę, która zmuszona jest usłuchać wydanego polecenia. Musi ono być konkretne, a jego słowa muszą być precyzyjnie dobrane. Wykonanie polecenia nie może trwać dłużej niż minutę. Użytkownik Daru nie może rozkazać swej ofierze podjąć działania, które w jakikolwiek sposób mogłoby przyczynić się do czyjejkolwiek krzywdy, również jej samej. Nie mogą to być również działania drastycznie niepasujące do danej osoby. Dar nie działa również, jeśli jego potencjalna ofiara bierze udział w jakiejkolwiek walce lub jeśli jej uwaga rozpraszana jest przez realne zagrożenie osobistego bezpieczeństwa. Dar nadaje się do poleceń typu „wyjdź stąd na chwilę". Ofiara Daru będzie pamiętała, że narzucono jej cudzą wolę, może jednak zracjonalizować swe posłuszeństwo raczej jako chwilę własnej słabości niż nadnaturalny przymus.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu; ofiara z pewnością jednak znajdzie uzasadnienie dla swego posłuszeństwa.

Głos Przywódcy (•••)

Na tym poziomie Darów Dominacji wilkołak uczy się wydawać bardziej złożone i subtelne rozkazy tonem wymuszającym uwagę i posłuszeństwo. W słowach wilkołaka pobrzmiewa gniew, co momentalnie przykuwa do jego słów uwagę wszystkich w zasięgu słuchu.

Po aktywowaniu Dar wpływa na maksymalnie trzy cele, z których każdy osobno opiera się jego działaniu. Aktywacja Daru obciążona jest modyfikatorem –1 za każdy cel poza pierwszym. Niektóre ofiary Daru mogą więc usłuchać wydanego polecenia, a inne mu się oprzeć.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Zastraszanie + Honor vs. Determinacja + Pierwotne Instynkty

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar zawodzi na całej linii. Przez resztę sceny Wilkołak nie jest w stanie korzystać wobec danej osoby z Darów Dominacji.

Porażka: Ofiara nie odczuwa przymusu usłuchania rozkazu wilkołaka.

Sukces: Cele znajdujące się pod wpływem działania Daru natychmiast reagują na wydane im polecenie. Rozkaz może zawierać dwa lub trzy odrębne polecenia, nie mogą one jednak pośrednio ani bezpośrednio powodować doznania krzywdy przez cele Daru ani kogokolwiek innego. Nie mogą również przeczyć poczuciu tożsamości ofiar Daru. Typowym rozkazem może być „Ukryj te zwłoki w chaszczach nad rzeką". Cele działania Daru muszą usłuchać rozkazu, mogą jednak wypaczyć jego sens. Są posłuszne jego słowom przez pięć minut na każdy sukces uzyskany w teście aktywacyjnym. Daru tego nie można użyć już tego dnia przeciw tym samym osobom. Jeśli jego ofiary doznają krzywdy na skutek wykonywania rozkazu (gdy, na przykład, rozkazano im uciekać i zostaną zaatakowane od tyłu przez sprzymierzeńca użytkownika Daru), działanie mocy dobiega natychmiast końca i tego dnia nie można go już użyć wobec tych osób.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu, jednak cele nie są w stanie wypaczyć znaczenia rozkazu.

Złamanie Opornych (••••)

Wilkołak dysponujący mocą na tym poziomie jest w stanie rozsiewać aurę odbierającą ofiarom ochotę do stawiania oporu. Wilkołak warczy groźnie, a cel do szpiku kości przeszywa zimno.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Prezencja + Zastraszanie + Czystość – Determinacja ofiary

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar zawodzi. Do końca sceny Wilkołak nie jest w stanie korzystać z Darów Dominacji.

Porażka: Cel nie znajduje się pod wpływem działania Daru.

Sukces: Ofiara mocy traci liczbę punktów Siły Woli równą liczbie sukcesów uzyskanych w teście aktywacyjnym mocy. Daru tego można użyć przeciw danej osobie tylko raz w ciągu tego samego dnia.

Wyjątkowy sukces: Poza wielką utratą Siły Woli nie ma żadnego dodatkowego działania.

Rząd Dusz (•••••)

Takie mistrzostwo zapewnia wilkołakowi pełne zrozumienie prawdziwego władania, zmuszania innych do czynów niezgodnych z ich wolą. O ile osoba będąca pod wpływem tego Daru nie będzie w stanie skrzywdzić siebie samej, może zostać zmuszona przez aktywującego moc wilkołaka do czynów sprzecznych z jej naturą i do krzywdzenia innych, nawet jeśli zwykle jest łagodna jak baranek.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Perswazja + Przebiegłość vs. Determinacja + Pierwotne Instynkty

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar zawodzi całkowicie. Tego dnia wilkołak nie jest już w stanie korzystać z Darów Dominacji.

Porażka: Ofiara uzyskuje taką samą lub większą liczbę sukcesów. Nie usłucha wydanego polecenia.

Sukces: Postać aktywująca Dar uzyskuje większą liczbę sukcesów i wydaje proste polecenie. Wilkołak może zmusić swą ofiarę do rzeczy, których normalnie by nie zrobiła, włączając w to krzywdzenie innych ludzi oraz wystawienie się na rozmaite zagrożenia. Jeśli jednak polecenie to pociąga za sobą zagrożenie lub jest sprzeczne z kodeksem moralnym ofiary, należy dodać trzy kości do puli jej Determinacji + Pierwotnych Instynktów. Jeśli niebezpieczeństwo lub dwuznaczność moralna polecenia nie są oczywiste w chwili aktywacji Daru, ale wyjdą na jaw, jego ofierze przysługuje kolejny test sporny, z modyfikatorem +3. Przykładowo, jeśli ofierze wydane zostanie polecenie „Nie wychodź z tego budynku do czasu mojego powrotu", będzie ona wykonywała test sporny bez modyfikatora. Jeśli jednak przed powrotem wilkołaka w budynku wybuchnie pożar, ofierze będzie przysługiwał kolejny test, tym razem z modyfikatorem +3.

Działanie Daru utrzymuje się przez 10 minut na każdy sukces uzyskany w teście aktywacyjnym lub do chwili wypełnienia polecenia. Tego samego dnia nie można użyć go już ponownie wobec tej samej osoby.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Daru uzyskuje więcej sukcesów niż jego ofiara, a przy tym więcej niż pięć. Ofierze nie przysługuje drugi test, nawet jeśli rozkaz narazi ją na niebezpieczeństwo czy dylematy moralne.

Dary Inspiracji

Inspiracja jest chlebem powszednim bohaterów. Jest źródłem siły znużonych wojowników, płomieniem w duszy wznieconym z żaru. Wilkołaki korzystające z tych Darów wykazują się odwagą nawet w obliczu ekstremalnych zagrożeń, a duch Inspiracji jest w stanie spoić całą watahę w heroicznej

jedności. Szczególnie związane z tymi Darami są Krwawe Szpony, jednak z mocy tych korzystają liczni Cahalithowie i Rahu. Uczą ich rozmaite Dzieci Luny oraz duchy przodków.

Właściwe Słowa (•)

Czasami zachowanie porządku w watahe albo podtrzymanie morale żołnierza zależą od tego, czy wiadomo, co im powiedzieć. Poruszająca mowa, dobrze dobrany komplement czy nawet zapamiętanie imienia nowego członka – to wszystko może umocnić czyjąś pewność siebie i wolę dążenia do celu wbrew przeciwnościom.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Postać zyskuje modyfikator +2 do wszystkich testów Społecznych mających na celu dodawanie odwagi lub łagodzenie sporów. Testy zastraszania i przemocy społecznej nie są modyfikowane. Efekt utrzymuje się przez jedną scenę.

Kompania (••)

W jedności siła. Niestety, podejrzliwość i prywata rodzą podziały. Łagodzenie napięć jest najważniejsze dla połączenia kompanów we wspólnych dążeniach, nawet jeśli chodzi jedynie o to, by się nie pozabijali.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Manipulacja + Perswazja + Mądrość

Akcja: Odruchowa

Aktywując Dar, użytkownik przemawia do swych towarzyszy, mówiąc o konieczności odsunięcia na bok tego, co ich różni, oraz skupienia się na wspólnych celach. Zależnie od okoliczności może to być kilka cicho wypowiedzianych słów albo wielka przemowa. Jeśli aktywacja się powiedzie, wszyscy słuchający otrzymują na czas danej sceny modyfikator +1 do testów Determinacji + Opanowania wykonywanych w celu oparcia się Szałowi Śmierci. Dodatkowo, jeśli którakolwiek z tych osób będzie wspierała inną podczas danej sceny (por. Praca zespołowa, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 133), do testu pracy zespołowej otrzyma modyfikator +1.

Prawdziwy Przywódca (•••)

Niewiele rzeczy inspiruje watahę równie mocno, co alfa stający na linii frontu. W sytuacji kryzysowej wystarczy, by przywódca krzyknął „Za mną!", a jego sprzymierzeńcy pójdą za nim choćby w ogień.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Ekspresja + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Aby aktywować ten Dar, wilkołak musi prowadzić swych poplecznikow i sprzymierzeńców w sytuacji oczywistego zagrożenia, ryzykując przynajmniej tyle co oni. Najczęstszą z takich okoliczności jest walka. Niemniej jednak także w każdej innej sytuacji, aby Dar zadziałał, zagrożenie ze strony wroga lub jego siły muszą być co najmniej wyrównane, jeśli nie przytłaczające, w porównaniu z potencjałem sprzymierzeńców użytkownika Daru.

Za każdy osiągnięty w teście aktywacyjnym sukces każdy ze sprzymierzeńców, znajdujących się w zasięgu około 30 metrów, otrzymuje po punkcie Siły Woli, nawet jeśli spowoduje to przekroczenie stałego poziomu tej cechy. W ciągu jednego dnia można tej mocy użyć tylko raz na danej osobie, a po zakończeniu sceny wszelkie uzyskane dzięki Darowi i niewykorzystane punkty Siły Woli zostają utracone.

Duchowa Opończa (••••)

Wilkołaki są istotami ciała i ducha. Duchowa Opończa w widoczny dla wszystkich sposób ujawnia w świecie materii duchową naturę wilkołaka. Uratha roztacza wokół siebie dostrzegalną aurę autorytetu i duchowej potęgi. Dokładny wygląd tej opończy zależny jest od natury wilkołaka. Gniewny wojownik może jaśnieć wewnętrznym płomieniem i być otoczonym mglistymi ognikami, podczas gdy ugodowy i rozważny przywódca będzie roztaczał aurę godności i spokoju. Jakkolwiek by się ona przejawiała, pozwala wilkołakowi wzbudzać w innych podziw lub lęk.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Natychmiastowa

Na czas danej sceny postać otrzymuje modyfikator do testów Społecznych związanych z wywieraniem wrażenia, perswazją, inspiracją oraz zastraszaniem. Jego wysokość równa jest wartości najwyższej z cech Uznania postaci. Modyfikator ten nie łączy się z innymi modyfikatorami pul Społecznych uzyskiwanych dzięki Uznaniu (s. 77). Przeciwnicy postaci, aby ją zaatakować (o ile nie działają w samoobronie), muszą odnieść sukces w teście Opanowania + Pierwotnych Instynktów, z ujemnym modyfikatorem równym najwyższej z cech Uznania postaci. Aura utrzymuje się przez czas trwania danej sceny.

Pieśń Zwycięzcy (•••••)

Gdy nie masz już serca dłużej walczyć, wszystko stracone. Jednak nawet gdy stracisz nadzieję, nowo odkryta odwaga może przekuć pewną porażkę w zwycięstwo. W obliczu przytłaczających okoliczności, gdy trzeba przetrwać samobójczą szarżę lub gdy wisi się nad przepaścią na kruszącej się półce skalnej, Pieśń Zwycięzcy pozwala sprzymierzeńcom dokonywać niemożliwego.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Prezencja + Ekspresja + Honor

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Duchy urażone są nieporadnym wykorzystywaniem tego Daru. Do końca dnia postać nie może korzystać z Darów Inspiracji.

Porażka: Dar nie działa.

Sukces: Użytkownik Daru musi wydać z siebie skowyt, zawodzić lub śpiewać pieśń, wzywając towarzyszy do czynów pełnych męstwa i odwagi. Sukces osiągnięty w teście aktywacyjnym daje punkt Esencji i kość do każdej z pul każdemu ze sprzymierzonych wilkołaków znajdujących się w zasięgu słuchu (poza użytkownikiem Daru). Dar ten działa wyłącznie w wyjątkowo straszliwych okolicznościach – groźby rychłej śmierci całej watahy albo utraty całego terytorium. Użycie Daru przeciwko typowym zagrożeniom lub wrogom o podobnej sile kończy się automatycznym niepowodzeniem, duchy nie lubią bowiem

nadużywania ich mocy. Dar ten można zastosować wobec danej osoby tylko raz dziennie. Cała niewydana Esencja, którą dzięki niemu uzyskano, oraz wszystkie zdobyte w ten sposób modyfikatory, zostają utracone wraz z końcem danej sceny.

Wyjątkowy sukces: Podobnie jak w przypadku sukcesu, z tym że sprzymierzone wilkołaki otrzymują na czas sceny również jeden punkt Siły Woli.

Dary Księżyca w Nowiu

Irralunim z Chóru Księżyca w Nowiu są kronikarzami i arbitrami Przebiegłości, patronują Irraka. Oferowane przez Irralunim Dary usuwają pomniejsze przeszkody utrudniające dokonanie chwalebnych czynów.

Poniższe Dary dostępne są wyłącznie dla Irraka.

Wyczucie Słabości (•)

O pomysłowości danej osoby najdobitniej świadczy umiejętność wykrywania i wykorzystywania słabości wrogów. Irralunim doceniają takie działania, a wybranym przez siebie wilkołakom ofiarują Dary przydatne w podobnych sytuacjach.

Jeśli postać spędzi choć chwilę (jedną turę) na obserwacji, może skorzystać z nadnaturalnego postrzegania zapewnianego przez ten Dar – przeanalizuje wtedy potencjalne skazy na ciele i umyśle swego celu. W ten sposób ujawnione zostaną słabości, które nie są charakterystyczne dla danego rodzaju istot. Nie zostanie ujawniona wrażliwość wampira na światło słoneczne (gdyż nie jest to słabość tej konkretnej istoty), wilkołak dowie się jednak, że dany wampir cierpi na trwałe zaburzenie psychiczne.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Inteligencja + Empatia + Mądrość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wilkołak wyciąga z obserwacji niewłaściwe wnioski na temat swego celu. Z tego też powodu Narrator może chcieć wykonywać test aktywacyjny za gracza.

Porażka: Irraka nie wyciąga żadnych konkretnych wniosków z obserwacji celu.

Sukces: Wilkołak poznaje jedną z trzech słabości swego celu – jego Skazę, obecność i rodzaj zaburzeń psychicznych lub dowolną z fizycznych ułomności (Wad), takich jak kulawa noga albo słaby wzrok. Słabości danego celu znane już wilkołakowi nie są ponownie ujawniane. Decyzja o tym, która ze słabości zostanie ujawniona, należy do Narratora. Wobec danej osoby można tego Daru użyć tylko raz dziennie. Kolejne próby danego dnia nie ujawnią kolejnych słabych punktów celu.

Wyjątkowy sukces: Przy okazji pojedynczej aktywacji Daru wilkołak poznaje dwa z trzech rodzajów słabości celu.

Wyśliźnięcie się (••)

Jeśli Irraka nie spotykają groźne sytuacje, to znaczy, że po prostu się nie stara. Gdy już wpadnie w tarapaty, od jego przebiegłości zależy to, jak się z nich wydostanie. Nawet cwane wilkołaki udaje się jednak czasami złapać. Irralunim oferują ten Dar jako pierwszy krok do wydostania Irraka z tarapatów.

Wydając punkt Siły Woli Irraka jest w stanie wykorzystać tę moc, by niemal bez wysiłku zrzucić jakiekolwiek więzy lub wyśliznąć się z chwytu przeciwnika. Jeśli wilkołak jest spętany (kajdankami, liną, łańcuchem, kaftanem bezpieczeństwa, taśmą klejącą czy też nawet grudą przemysłowego kleju), Dar ten automatycznie go uwolni. Pęta pozostają nienaruszone (zamknięte, spięte, związane lub wciąż lepkie, w zależności od ich natury), wilkołak jednak wyślizguje się z nich bez wysiłku – częstokroć wprawiając w osłupienie tych, którzy go wcześniej pojmali.

Jeśli wilkołak zostanie pochwycony przez inną osobę i stara się z tego chwytu wyrwać, udaje się mu to automatycznie. Korzyść ta nie odnosi się do prób manewrów przełamywania chwytu, a wyłącznie do prób ucieczki z nich.

Dar ten nie umożliwia wyśliźnięcia się z więzów, na które nałożony jest aktywny efekt magiczny.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany w przypadku wyzwalania się z więzów (lin, łańcuchów itd).

Akcja: Odruchowa

Odwrócenie Uwagi (•••)

Jak wszystkie wilkołaki, Irraka nie są mięczakami, ich prawdziwa siła leży jednak w przemyślności i dezinformacji. W ogniu desperackiej walki częstokroć trudno zebrać myśli, Dar ten służy więc pozyskaniu chwili wytchnienia.

Gdy postać wydaje z siebie ciche piski i syknięcia, na skraju pola widzenia ofiary to pojawiają się, to znikają częściowo tylko widoczne widma, podobne samym Irralunim. Te duchowe echa widoczne są tylko dla ofiary, którą rozpraszają. Powodują one taką dezorientację, że osoba ta obciążona zostaje modyfikatorem –2 we wszystkich swych testach w każdej z tur, w których wilkołak kontynuuje mamrotanie. Efekt ten jest szczególnie użyteczny w walce. Irraka może jednak wykorzystać go, by odwrócić uwagę pracownika ochrony, obok którego usiłuje się przekraść, albo by dekoncentrować jednego z kierowców, by doprowadzić do wypadku samochodowego. Irraka musi widzieć bezpośrednio swą ofiarę, ta nie musi jednak widzieć ani słyszeć Nowiu. Postać może utrzymywać działanie Daru i normalnie się poruszać – w tej samej turze nie może jednak biegać ani atakować, ale ma prawo do normalnego korzystania ze swej Obrony.

Dar ten może być aktywowany tylko raz w danej chwili, a wywołane nim wizje widzieć może tylko jedna osoba.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Oszustwo + Chwała vs. Determinacja + Pierwotne Instynkty ofiary Daru

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wysiłki postaci nie odnoszą żadnych skutków, a kolejne próby użycia tej mocy przeciwko celowi Daru kończą się porażką. Stan taki utrzymuje się do następnego wschodu księżyca.

Porażka: Wysiłki postaci nie odnoszą żadnych skutków.

Sukces: Cel Daru zostaje zdekoncentrowany przez postać, na wszystkich jego działaniach ciąży modyfikator –2.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu, z tym że w turze następującej po aktywacji Daru ofiara działania mocy traci możliwość korzystania z Obrony przeciw atakom w zwarciu.

Wmieszanie się (••••)

Moc tego Daru pozwala wilkołakowi wyglądać tak, jakby pasował do danego miejsca, niezależnie od tego, gdzie się zakradnie. Nie znika ani nie przyjmuje barw otoczenia, jak czyni to kameleon. Jego obecność nie przyciąga jednak specjalnej uwagi. Nie wyróżnia się z tłumu, nawet w obiektywie tradycyjnych, cyfrowych albo światłowodowych kamer. Niezależnie od stroju albo higieny osobistej, wilkołak nie wydaje się być nie na miejscu. Nawet jeśli wchodzi do siedziby firmy maklerskiej na Wall Street w zakrwawionym dresie i prochowcu, sama jego obecność nie przyciąga niczyjej uwagi.

Anonimowość zapewniana przez ten Dar chroni jednak wilkołaka jedynie do pewnego stopnia. Jeśli postara się zwrócić na siebie uwagę, robiąc coś godnego zauważenia (np. rozpocznie bójkę, zmieni formę w czyjejś obecności, otworzy drzwi kopniakiem albo złapie przechodnia, wchodzącego pod samochód), efekt działania Daru zakończy się. W przeciwnym wypadku Dar działał będzie przez jedną scenę. Efekt nie zostaje przerwany, gdy Irraka rozmawia z otaczającymi go ludźmi lub wchodzi z nimi w innego rodzaju niewinną interakcję (np. prowadzi pogawędki w windzie albo nonszalancko macha do ochroniarza skrytego za rzędem monitorów). Dar ten nie przechytrzy czytników odcisków palców albo siatkówek, systemów rozpoznawania głosu ani też zamków wymagających wprowadzenia kodu liczbowego lub hasła. Może jednak pomóc oszukać system rozpoznawania twarzy, jeśli ktoś przy jego pomocy usiłuje wyłowić wilkołaka z tłumu. Tak proste środki bezpieczeństwa jak konieczność podpisania się w dzienniku w budce ochrony albo wręczenia biletu w drzwiach autobusu lub samolotu mogą stanowić problem, o ile Irraka nie dołoży starań, by wmieszać się w tłum. Dar ten nie jest również w stanie chronić Nowiu, jeśli po prostu nie ma tłumu, w który można by się było wtopić. Wilkołak nie jest w stanie wkraść się na spotkanie Rady Nadzorczej, gdzie dodatkowy gość będzie natychmiast zauważony. Może jednak dostać się dzięki tej mocy na niewielkie spotkanie, na które wstęp uzyskuje się wyłącznie za okazaniem zaproszenia, jeśli, zamiast próbować udawać jednego z gości, wmiesza się w tłum ludzi zajmujących się cateringiem.

Nadnaturalnie wyostrzona czujność może pomóc zauważyć wilkołaka, jednak wyłącznie jeśli jej poziom jest równy poziomowi Daru lub wyższy. Jeśli poziom tej mocy jest wyższy, wilkołak zostaje dostrzeżony automatycznie. Gdyby jednak była to moc identycznego poziomu, liczba sukcesów osiągniętych w jej aktywacji musi być większa niż liczba sukcesów osiągniętych podczas aktywacji Wmieszania się.

Użytkownik Daru musi być w formie Hishu, Dar ten nie działa w innych formach.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Oszustwo + Przebiegłość vs. najwyższa wartość Czujności spośród obserwatorów

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać przypadkowo ściąga na siebie uwagę i do końca sceny nie jest w stanie korzystać z Daru.

Porażka: Obserwatorzy uzyskali równą bądź większą liczbę sukcesów. Aby nie zwrócić na siebie uwagi, postać musi polegać na swych zwyczajnych zdolnościach.

Sukces: Postać uzyskała większą liczbę sukcesów, wtapia się więc w otoczenie do końca sceny.

Wyjątkowy sukces: Postać uzyskała większą liczbę sukcesów i jest ich co najmniej pięć. Wtapia się w otoczenie tak doskonale, że świadkowie mają problemy z przypomnieniem sobie jej obecności. Wszelkie próby zapamiętania czegokolwiek na temat wilkołaka i jego działań obciążone są modyfikatorem –1.

Widmowy Krok (•••••)

Niektórzy Irraka są w stanie w niewytłumaczalny sposób uniknąć zagrożenia, nawet jeśli niebezpieczeństwo czyha po obu stronach Bariery. Inni zaś docierają do kompromitujących kogoś informacji, które powinny były dawno temu zostać pogrzebane i zapomniane. Sztuka Widmowego Kroku pozwala wilkołakowi stać się niematerialnym, przekształcić swoje ciało w efemerę, materię świata duchów, jednak bez przekraczania Bariery.

Irraka staje się bezcielesną, widmową postacią, ledwie dostrzegalną sylwetką z mgły. Nie dosięgnie go żaden materialny atak. Nie ma zapachu i nie jest w stanie wydać dźwięku, nawet bardzo by się starał. Wypatrzenie efemeralnego Nowiu jest szczególnie trudne – wszystkie próby są obłożone modyfikatorem –5. Wilkołak jest w stanie Zmierzchu, podobnie jak niezmaterializowane duchy trafiające do świata materii (s. 252).

Będąc bezcielesnym, Irraka nie jest w stanie w jakikolwiek sposób, nawet przy pomocy Darów, wpływać na świat materii. Nie spada przez podłogi ani nie zanurza się w wylane fundamenty, jeśli tego nie chce – ogólnie rozumiane prawa fizyki nadal mają zastosowanie. Z pewnym wysiłkiem jednak, może podskoczyć do sufitu, złapać go i podciągnąć się piętro wyżej.

Pozostając w tym stanie, Irraka może chodzić i korzystać z Darów wpływających na niego samego, a nie na świat materii. Może zmieniać też formy, nie może jednak wiecznie pozostawać w stanie bezcielesności. Po liczbie tur równej wartości jego Harmonii, wilkołak zaczyna odczuwać osłabienie. Wszystkie testy Nowiu obłożone zostają kumulatywnym modyfikatorem –1 za każdą spędzoną w Zmierzchu turę przekraczającą limit określony przez Harmonię postaci. Może zakończyć działanie Daru w dowolnym momencie. Nastąpi to również w chwili, kiedy postać straci przytomność, na przykład na skutek ataku duchów również znajdujących się w Zmierzchu.

Przedmioty należące do wilkołaka, które miał na sobie, przemieniają się wraz z nim. Nie może zabrać ze sobą dużych przedmiotów, takich jak strzelby lub skrzynie, jednak broń będąca fetyszem przejdzie przemianę wraz z Nowiem.

Stan bezcielesności charakterystyczny jest również dla niezmaterializowanych duchów, które wkroczyły do świata materii, a także zjaw, ludzkich dusz. Wszystkie te istoty

mogą widzieć i słyszeć przemienionego Irraka. Bezcielesne duchy i zjawy oraz Irraka mogą wpływać na siebie nawzajem, tak jakby były materialne. Duchy, rzecz jasna, będą bardzo niezadowolone z obecności niematerialnego wilkołaka – to drapieżca, który może je zranić, a nawet zabić. Zjawy zaś dysponują analogicznym wachlarzem emocji, uwarunkowań i uprzedzeń co żywi ludzie, toteż nie sposób stwierdzić, jak będą reagować na wilkołaka. Nie odczuwają jednak efektów Delirium. Niektóre strzegą wyznaczonego przez siebie terytorium, posuwając się nawet do atakowania wilkołaka w nadziei odpędzenia go. Inne bezmyślnie powielają pewne czynności wykonywane za życia, nie zdając sobie sprawy z obecności wilkołaka, niezależnie od okoliczności. Bywają tak bardzo zadowolone ze spotkania z inną inteligentną istotą, że zrobią wszystko, żeby powstrzymać wilkołaka przed odejściem. Niektóre, ogarnięte żądzą przygód, będą podążały za wilkołakiem, ujawniając się w świecie żywych przy każdej okazji. Łakną kontaktu z ludźmi i interakcji społecznych, których pozbawiła je śmierć.

Więcej informacji o zjawach znajduje się w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym** (s. 208).

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Przetrwanie + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wilkołak staje się niematerialny, zgodnie ze swymi intencjami. Okazuje się jednak, że w Zmierzchu otoczony jest rozgniewanymi zjawami, które chcą wyrządzić mu krzywdę. Może również pozostawać w tym stanie o jedną turę krócej, zanim nałożone nań zostaną modyfikatory ujemne.

Porażka: Postać nie jest w stanie przejść do Zmierzchu; punkt Esencji zostaje jednak wydany.

Sukces: Postać staje się niematerialna zgodnie z powyższym opisem mocy.

Wyjątkowy sukces: Postać może przebywać w Zmierzchu o jedną turę dłużej, zanim nałożone na nią zostaną modyfikatory ujemne.

Dary Księżyca w Pełni

Ralunim, Dzieci Luny z Chóru Księżycowej Pełni, oczekują, że zaadoptowani przez nich Uratha będą żyli w zgodzie ze swą Czystością i że będą urzeczywistniać jej ideały. Chór ten nagradza wierne im wilkołaki Darami, które ukazują bezsprzeczną siłę prawości.

Poniższe Dary dostępne są wyłącznie dla Rahu.

Przegląd Pola Walki (•)

Blask księżyca daje spokojny wgląd w mrok nocy. Ralunim są w stanie obdarzyć Rahu podobną wrażliwością. Zamiast jednak przecinać faktyczną ciemność, blask ten rozświetla umysł wojownika. Rozbudzając się umysłowo poprzez dotknięcie rozgrzanego do białości rdzenia swej duszy, wilkołak zdobywa rozeznanie w otaczającym go bitewnym zamęcie.

Wydając punkt Esencji, gracz zwiększa modyfikator Inicjatywy swej postaci o pięć, co z kolei znacznie zwiększa jej szanse na zadanie pierwszego ciosu w toku dowolnego starcia. W niektórych okolicznościach Narrator może uznać użycie tego Daru za nieodpowiednie, na przykład gdy wilkołaka atakuje niewidzialny wróg. Jeśli moc ta zostanie aktywowana podczas walki, w następnej turze wilkołak przesuwa się na nowe miejsce w hierarchii Inicjatywy i pozostaje na nim do końca walki.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Dostrojenie (••)

Brutalne starcia są częścią tożsamości wszystkich wilkołaków, a patronat Rahu jest ostatecznym ucieleśnieniem tej natury. Wilkołaki spod znaku pełni żyją walką. Nawet one jednak muszą uważać, by nie dać się ponieść tym instynktom. Ralunim obdarzają wybranych przez siebie Uratha tym Darem, czyniąc ich wyjątkowo skutecznymi. Dzięki niemu wilkołak może powalić przeciwnika i zakończyć walkę, zanim wpadnie w szał.

Dostrojenie zaczyna działać po rozpoczęciu walki – wyostrza zmysły, pozwalając na zauważenie najsubtelniejszych sygnałów mowy ciała wroga. Dzięki tej wiedzy Uratha może poruszać się wraz z przeciwnikiem i przewidywać jego ruchy. Użytkownik Daru wyczuwa luki w umiejętnościach wroga i bezbłędnie je wykorzystuje. Po pełnej turze walki z wrogiem wilkołak korzystający z tego Daru może ignorować tyle poziomów Obrony przeciwnika, ile wynosi połowa (zaokrąglona w górę) jego własnych Pierwotnych Instynktów. Efekt ten utrzymuje się do końca sceny. Test aktywacyjny Daru wykonywany jest na początku akcji jego użytkownika w danej turze. Jeśli zakończy się powodzeniem, Obrona przeciwnika zostanie zredukowana. Jeśli przeciwnik wykonuje Unik, jego Obrona – po jej uprzednim podwojeniu – podlega redukcji. W ten sposób przeciwnik o Obronie 2 po wykonaniu Uniku dysponuje Obroną 4. Jeśli użytkownik Daru dysponuje Pierwotnymi Instynktami 3, Obrona unikającego przeciwnika zredukowana zostaje do 2. Jeśli przeciwnik posiada Atuty Uniku w Bijatyce albo Uniku w Walce Bronią Białą (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 113), zaokrąglona w górę połowa wartości Pierwotnych Instynktów odejmowana jest od wartości sumarycznej Obrony. Ataki wykonywane w połączeniu z wykorzystaniem Dostrojenia nie muszą być walką wręcz, pomimo że to Bijatyka jest częścią składową puli aktywacyjnej. Ataki te mogą wykorzystywać również Broń Białą, Wysportowanie (bronie miotane), a nawet Broń Palną wykorzystywaną w zwarciu.

Daru tego można użyć przeciwko jednemu wrogowi w tym samym czasie. Jeśli użytkownik zamierza wykorzystać moc przeciw kolejnemu przeciwnikowi w tej samej scenie, pierwsza aktywacja zostaje anulowana przez drugą. Obrona pierwszego z przeciwników powraca do normalnej wartości.

Obrona przeciwnika jest zredukowana wyłącznie dla użytkownika tego Daru. Inni atakujący nie korzystają z jej obniżonej wartości.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Czujność + Bijatyka + Mądrość – Determinacja przeciwnika

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać błędnie odczytuje ruchy wroga i ujawnia lukę w swoich umiejętnościach. Nie może skorzystać ze swej Obrony przy następnym ataku danego przeciwnika.

Porażka: Postać nie jest w stanie znaleźć luki w umiejętnościach wroga.

Sukces: Postać wykorzystuje lukę i do końca sceny ignoruje tyle poziomów Obrony wroga, ile wynosi zaokrąglona w górę połowa wartości jej Pierwotnych Instynktów.

Wyjątkowy sukces: Na potrzeby określania efektów działania tego Daru należy podnieść wartość Pierwotnych Instynktów postaci o jeden.

Chwyt Śmierci (•••)

Wilcze szczęki i kły form Urhan, Urshul oraz Gauru to jedna z najpotężniejszych broni świata. Wilkołacze style walki wykorzystują ten fakt i mogą zostać użyte do pochwycenia przeciwnika w zwarciu, umożliwiając Uratha posłużenie się najpotężniejszą z arsenału jego naturalnych broni. Dar ten znacząco zwiększa siłę wilkołaczych szczęk.

Wilkołak w postaci Gauru, Urshul lub Urhan może normalnie wykonać atak ugryzieniem bez konieczności pochwycenia wroga (s. 171). Jednak wykorzystując ten Dar, po uprzednim zamknięciu wroga w chwycie, Uratha może zadawać naprawdę straszliwe obrażenia. Gdy chwyt zostanie wykonany i utrzymany, Uratha może wydać punkt Esencji i aktywować Chwyt Śmierci. Postać zyskuje sześć dodatkowych kości w testach Siły + Bijatyki mających na celu uzyskanie przewagi w chwycie. Jeśli wilkołak zdecyduje się zadawać obrażenia, będą one poważne, a nie lekkie. Zdolność wyrwania się z jego chwytu lub przełamania go, również jest ograniczona. Próby takie obłożone są modyfikatorem –2. Wilkołak może skorzystać z tego Daru wyłącznie w wymienionych formach. Jego szczęki w postaciach Hishu i Dalu są zbyt słabe i niewłaściwie ukształtowane, by zapewniły wystarczająco pewny uchwyt.

Zasady pochwyceń opisuje **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy** (s. 157-159).

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany

Akcja: Odruchowa

Pancerz Szału (••••)

Naturalna odporność i gwałtowna regeneracja Odrzuconych czynią z nich niezwykle trudnych przeciwników. Wykorzystanie tego Daru sprawia jednak, że Księżyce w Pełni są jeszcze straszliwsze niż ich bracia i siostry. Mrożącym krew w żyłach skowytem ku czci Luny wilkołak utwardza swe ciało w ogniu Szału i czyni się na krótki czas niemal niezniszczalnym. Jego oczy lśnią wtedy głęboko bursztynowym blaskiem księżyca wiszącego na sierpniowym niebie, a powietrze wokół drży lekko, gdy płomień gorejący w jego duszy zbliża się ku powierzchni.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Przetrwanie + Honor

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wilkołak żywi błędne przekonanie, że dar zapewnił mu ochronę. Czyni go to wyjątkowo nieuważnym. Nie dość, że w ogóle nie zyskuje Pancerza, to jeszcze w pierwszej turze traci prawo do skorzystania z Obrony.

Porażka: Wilkołak nie zyskuje Pancerza.

Sukces: Wilkołak zyskuje punkt Pancerza na każde dwa sukcesy odniesione w teście aktywacyjnym. Pancerz ten chroni go przed atakami w walce wręcz i bronią białą oraz bronią palną. Nie zapewnia jednak ochrony przed srebrem. Dar nie działa na ataki wykonywane srebrną bronią – skutkują one obrażeniami krytycznymi. Efekt działania mocy utrzymuje się przez liczbę tur równą wartości Pierwotnych Instynktów użytkownika Daru.

Wyjątkowy sukces: Wilkołak nie otrzymuje żadnych dodatkowych korzyści poza wyższą wartością Pancerza.

Furia Luny (•••••)

Wilkołak, który wykorzystuje przeciw swemu przeciwnikowi Szał, jest niebezpieczny. Taki, który zatraci się w walce, jest jeszcze groźniejszy. Ten jednak, który uczyni się naczyniem dla Furii Luny, jest niewiarygodnie przerażający. Staje w słupie białego światła sięgający niebios. Skąpany w jego blasku Odrzucony uwalnia huragan zniszczenia. Jego oczy, kły i pazury płoną białym ogniem.

Koszt: 1 punkt Esencji na turę

Pula aktywacji: Zręczność + Empatia + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wilkołak nie uzyskuje żadnych korzyści; dodatkowo w następnej turze traci możliwość wykorzystania Obrony.

Porażka: Brak korzyści, ale i szkód.

Sukces: Każdy sukces podtrzymuje działanie Daru przez jedną turę. Za każdą kolejną gracz musi płacić punktem Esencji. Podczas działania Daru wilkołak otrzymuje ochronną premię Uniku oraz premię związaną z pełnym atakiem (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy,** s. 156). Oznacza to, że jego Obrona w zwarciu zostaje podwojona *oraz* do jego pul ataków zostają dodane dwie kości. Zgodnie z normalnymi zasadami wykonywanie uników uniemożliwia inne działania. Furia Luny pozwala jednak wykonywać w tym czasie ataki. Podczas działania tej mocy wilkołak nie może aktywować innych Darów.

Wyjątkowy sukces: Podwojona Obrona zapewniana na czas działania Daru stosowana jest również wobec ataków wykonywanych Bronią Palną.

Dary Księżycowego Sierpa

Królestwo Cieni jest niebezpiecznym miejscem konceptów oraz ucieleśnionej wiedzy. Mając za zadanie odcyfrowanie tej wiedzy i stawienie czoła mrocznej stronie świata duchów, Ithaeurowie dokładają starań, by jak najwnikliwiej badać Cień i dowiedzieć się o nim tak wiele, jak tylko zdo-

łają. Duchy z Chóru Księżycowego Sierpa na swój zadufany sposób przychylają się do takich dążeń. Do Ludu należy jednak kiełznanie swej dociekliwości wstrzemięźliwością, aby brak zrozumienia nie sprowadzał kłopotów i nie robił złego wrażenia na Ithalunim.

Poniższe Dary dostępne są wyłącznie dla Ithaeurów.

Wejrzenie Dwojga Światów (•)

Uratha, choć są stworzeniami obu światów, w tym samym czasie mogą przebywać tylko w jednym z nich. Potrafią zaglądać z jednego do drugiego oraz przekraczać dzielącą je granicę, muszą przy tym dokonywać wyboru. Ithaeur jednak potrafi wejrzeć poprzez linię oddzielającą światy, nie rezygnując z postrzegania żadnego z nich. Jednym okiem wilkołak widzi świat materialny, drugim zaś odpowiadający temu terenowi rejon Cienia. Oko postrzegające świat położony po przeciwnej stronie Bariery przesłonięte zostaje barwą indygo, rozjaśnianą blaskiem gwiazd.

Podczas działania Daru na drugą stronę Bariery przenoszony jest wyłącznie wzrok wilkołaka. Uratha korzystający z tej mocy nie otrzymuje jednak modyfikatorów ujemnych z powodu podzielonej uwagi. Efekt ten utrzymuje się przez liczbę tur równą liczbie sukcesów uzyskanych przez gracza. Bliskość i oddziaływanie loci nie ma wpływu na korzystanie z Wejrzenia.

Użycie tej mocy nie zwraca uwagi postaci, które są obserwowane poprzez Barierę. Zwyczajne okoliczności mające wpływ na wzrok postaci, takie jak odpalony w jej twarz flesz, obłok granatu dymnego spowijający okolicę czy zwykła ciemność nakładają na postać korzystającą z Wejrzenia Dwojga Światów standardowe modyfikatory ujemne.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Czujność + Okultyzm + Mądrość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Krajobraz świata położonego po drugiej stronie Bariery przytłacza zmysły postaci, zamiast stanowić jedynie połowę tego, co postrzega. Postać przez resztę sceny poddana jest standardowym modyfikatorom związanym z zaglądaniem na drugą stronę Bariery (s. 250). Przejście na drugą stronę spowoduje wyłącznie przeniesienie tam percepcji, nie pomagając w rozwiązaniu problemu.

Porażka: Postać nie jest w stanie wejrzeć w drugą stronę Bariery.

Sukces: Postać jest w stanie bez ujemnych modyfikatorów widzieć i rozumieć to, co dzieje się po obu stronach Bariery.

Wyjątkowy sukces: Oprócz wzroku postać jest w stanie przenieść do drugiego świata również zmysł słuchu lub powonienia.

Poznanie Ducha (••)

Duchowe sługi Luny widzą i wiedzą znacznie więcej, niż przekazują innym. Mądry Księżycowy Sierp potrafi pozyskać część wtajemniczeń swych sprzymierzeńców. Nagradzając mądrość Ithaeura, duchy Chóru Księżycowego Sierpa dzielą się z nim swą wiedzą, śpiewając i szepcząc wysokimi, melodyjnymi głosami, które usłyszeć może tylko użytkownik tego Daru.

Wydając punkt Esencji i osiągając sukces w teście Inteligencji + Okultyzmu + Przebiegłości, wilkołak może usłyszeć wewnętrzny głos podobny głosowi eterycznych Ithalunim. Słowa przezeń wypowiadane to imię, rodzaj oraz Ranga obserwowanego ducha. Za każdy kolejny sukces ujawniany jest dodatkowy istotny fakt dotyczący ducha. Przykładami takich „istotnych faktów" mogą być wartości Mocy, Finezji i Odporności ducha lub też jego Siła Woli, Esencja, Szybkość. Może to również być zestawienie posiadanych przez ducha Numin (jedna ujawniona Numen za każdy sukces). Opisy te zawsze uwarunkowane są percepcją postaci – duch może „być niezłomnej woli", ale nie padnie sformułowanie „posiada Siłę Woli 9". Podczas jednej sceny wobec danego ducha tylko raz można użyć Daru.

Decyzja o tym, co ma zostać ujawnione, należy do gracza prowadzącego postać Ithaeura. Jeśli odniesie on wyjątkowy sukces, Dziecię Luny może zdradzić mu jeszcze ciekawsze szczegóły dotyczące danego ducha. Może to być informacja o tym, co w pewnym momencie duch robił, jakie tabu nakłada na wiążące się z nim wilkołaki, jakimi językami poza Pierwszą Mową się posługuje czy też jakie zachowania mogą go obrazić.

Jeśli gracz chce odegrać scenę posługiwania się tym Darem, a postać ma akurat pod ręką jednego z Ithalunim, Narrator może pozwolić, by Dziecię Luny odpowiedziało zgodnie z prawdą na jedno pytanie na każdy sukces uzyskany w teście Inteligencji + Okultyzmu + Przebiegłości. Na potrzeby tej sceny należy uznać, że dane Dziecię Luny zna odpowiedzi na pytania wilkołaka. Skłonienie go jednak, by tych odpowiedzi *udzieliło*, to już kwestia odgrywania postaci i powodzenia w testach.

Duch, którego cechy wilkołak chce poznać, nie musi znajdować się w jego mocy ani nawet być obecnym. Dar zadziała tak czy inaczej, pod warunkiem, że Ithaeur miał wcześniej osobisty kontakt z tym duchem. Jedna scena interakcji dowolnego rodzaju wystarcza, by poznać cechy danego ducha. Jeśli Ithaeur tylko o nim czytał albo zna go z opowieści, moc ta nie będzie pomocna.

Dar ten nie udziela informacji o duchach ani też istotach nadnaturalnych, które potrafią przyjąć postać niematerialną (np. wampirach korzystających z Projekcji w Zmierzch). Nie powie także niczego o wilkołakach, Beshilu, Azlu ani innych istotach żyjących na pograniczu ciała i ducha.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Inteligencja + Okultyzm + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Odpowiedź udzielona przez Dziecię Luny skryta jest za zasłoną księżycowego obłędu, podaje niedokładne dane na temat ducha.

Porażka: Dar nie daje odpowiedzi na pytanie Ithaeura, który słyszy milczenie albo niezrozumiały, opętańczy bełkot.

Sukces: Dar ujawnia imię ducha (jeśli ten *ma* własne imię), jego rodzaj, Rangę oraz jeden dodatkowy fakt przy każdym kolejnym sukcesie.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu. Dodatkowo Dziecię Luny ujawnia jeden dotyczący ducha fakt, który może być wyjątkowo istotny dla przebiegu opowieści.

Ukrycie za Barierą (•••)

Gdy jego stopień znajomości zasad rządzących światem duchów wzrasta, Ithaeur zaczyna uczyć się manipulowania Barierą. Pierwszym krokiem tej nauki jest wypruwanie nici z jej kobierca i osłanianie się ich splotami tak, by zanurzyć się w granicy pomiędzy światami, jednocześnie jej nie przekraczając. Gdy wilkołak aktywuje ten Dar, materia Bariery owija się wokół niego, częściowo skrywając go za mieniącą się membraną, która wydaje się zrobiona z nocnego nieba Hisil.

Wykorzystanie tego Daru nakłada modyfikator –2 na wszystkie zwyczajne i nadnaturalne próby zauważenia postaci, jak również modyfikator –1 do prób rozpoznania postaci już zauważonej. Efekt ten oferuje również modyfikator –2 wobec ataków dystansowych, wynikający z ukrycia. Postać, która jest już w większości ukryta (na wykonywane przeciw niej ataki dystansowe nakładany jest modyfikator –3), teraz chroniona jest przeciw atakom dystansowym przez sumaryczny modyfikator –5. Szczegóły dotyczące ukrycia znajdują się w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**, na s. 162. Efekt ten utrzymuje się przez liczbę tur równą liczbie sukcesów uzyskanych w teście Zręczności + Okultyzmu + Czystości. Po aktywacji tego Daru postać może przekroczyć Barierę, nie będzie on jednak w tej próbie pomocny. Jeśli po przejściu na drugą stronę potrzeba osłony, konieczna jest reaktywacja niniejszej mocy.

W związku z wysiłkiem koniecznym, by otulić się Barierą i wyplątać się z niej, wilkołak korzystający w danej turze z tego Daru nie może skorzystać w tej samej chwili z Wejścia w Splot i Obalenia Bram.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Zręczność + Okultyzm + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać nie jest w stanie manipulować Barierą w sposób dla siebie korzystny. Co więcej, wypacza ją tak, iż doprowadza do jej rozdarcia. Rozdarcie to zamyka się natychmiast, niczym ścianki pękniętego naczynia krwionośnego, tym niemniej przebywający w okolicy wrogi duch może skorzystać z tej okazji i przeskoczyć z Cienia do świata materialnego. Rozdarcie nie pozwala istotom innym niż duchy na przejście przez Barierę.

Porażka: Postać nie jest w stanie manipulować Barierą.

Sukces: Postać manipuluje Barierą, uzyskując wymienione modyfikatory.

Wyjątkowy sukces: Dwoisty stan postaci nakłada modyfikator –3 na wymierzone w nią ataki dystansowe (jak gdyby była w znacznej części ukryta) oraz modyfikator +1 do jej Obrony wykorzystywanej przeciw atakom w zwarciu.

Wejście w Splot (••••)

Wraz z poszerzaniem wiedzy o prawach świata duchów, Księżycowy Sierp uczy się jeszcze dokładniej manipulować Barierą. Zdolny jest teraz odszukiwać w okolicznej Barierze punkty najmniejszego oporu i prześlizgiwać się przez nie, czyniąc podróż pomiędzy światami niemalże błahostką. W pobliżu locus czyni to zeń prawdopodobnie najbardziej niebezpiecznego członka watahy. Wilkołak korzystający z tego Daru może przekroczyć Barierę w ramach akcji odruchowej i wciąż dysponować prawem do wykonania akcji w tej samej turze. Może, na przykład, skoczyć poprzez barierę i zaatakować wroga, nakładając nań karę za zaskoczenie (o ile tylko ten nie używał w danej chwili Wejrzenia Dwojga Światów; obronę przed zaskoczeniem w tej sytuacji stanowi również powodzenie w teście Czujności + Opanowania przy modyfikatorze –4). Może również uciec z bardzo nieprzyjemnego zajścia w jednym ze światów i spędzić w drugim kilka chwil na regeneracji, nim wróci do starcia. Może nawet zaatakować wroga i *chwilę później* zniknąć po drugiej stronie Bariery, zanim przeciwnik zdąży zareagować. Jeśli ma na zbyciu dużą ilość Esencji, może wielokrotnie podczas walki prześlizgiwać się przez Barierę, dezorientując wrogów lub pomagając sprzymierzeńcom walczącym po obu stronach Bariery.

Wykorzystanie tego Daru czyni przekroczenie Bariery akcją odruchową, nie daje postaci prawa do dodatkowych akcji. Wejście w Splot wymaga również przebywania w zasięgu wpływu locus, pozwala bowiem jedynie na szybkie przechodzenie przez Barierę, a nie na przechodzenie przez nią w dowolnym miejscu.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Obalenie Bram (•••••)

Zrozumienie natury Bariery osiągnęło u Ithaeura taki stopień, że jest w stanie użyczyć działania Wejścia w Splot pozostałym członkom swej watahy. Podobnie jak w przypadku tego Wejścia w Splot, Dar ten nie pozwala na przekraczanie Bariery poza strefą wpływu locus.

Efekt działania mocy jest taki sam, co w przypadku Wejścia w Splot. Ithaeur musi jednak, poza punktem Esencji za swoje przejście, wydać dodatkowy punkt Esencji na każdego członka watahy, którego zamierza przeprawić przez Barierę. Dar ten działa wyłącznie wobec Księżycowego Sierpa i członków jego watahy, którzy muszą być obecni przy aktywacji Daru, przytomni i skłonni do przekroczenia Bariery wraz z pozostałymi. Nieprzytomni i niechętni przejściu przez Barierę pozostaną po drugiej stronie, a Ithaeur nie musi wydawać za nich punktów Esencji.

Większość watah z powodzeniem wykorzystuje ten Dar do wykonywania potężnych ataków z zaskoczenia na tych, którzy wkroczyli do serca ich terytorium. Jeśli spróbują tego samego po rozpoczęciu walki, gdy ustalono już hierarchię Inicjatywy, mogą działać, gdy przyjdzie kolej Ithaeura. Postaci, które są w stanie działać, nim nadejdzie kolej Księżycowego Sierpa, mogą zaatakować wroga po tej stronie Bariery, po czym przekroczyć ją, gdy nadejdzie kolej Ithaeura. Nie wolno im atakować wrogów po drugiej stronie, o ile nie opóźnią swych działań do momentu, w którym będzie działał Księżycowy Sierp. Postaci, których Inicjatywa przypada po Księżycowym Sierpie, mogą przekroczyć Barierę ze wszystkimi, działać będą jednak dopiero potem. Ithaeur może zadziałać przed przekroczeniem Bariery bądź po nim, nie może jednak działać dwa razy w tej samej turze. Członkowie watahy Ithaeura przekraczają Barierę wyłącznie w tym

samym kierunku co on. Nie mogą mijać się niczym statki we mgle tylko dlatego, że Księżycowy Sierp korzysta z tego Daru.

Koszt nabycia tej mocy jest podwojony, jeśli postać nie poznała wcześniej Wejścia w Splot.

Koszt: 1 punkt Esencji + 1 punkt Esencji na każdego kolejnego członka watahy

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany

Akcja: Natychmiastowa

Dary Kształtowania

To dzięki tym Darom Władający Żelazem uzyskali swój przydomek, również dzięki nim Luna wyraża zmienność swej natury poprzez Ithaeurów. Wilkołaki korzystają z tych Darów, by tworzyć fetysze, dokonywać napraw, ozdabiać zwyczajne przedmioty, a nawet uszkodzić przedmioty należące do wroga.

Aby skorzystać z jednej z poniższych mocy, postać musi być w formie Hishu bądź Dalu oraz dotykać przedmiotu czy substancji, na które chce wpłynąć (zwłaszcza jeśli stara się oddziaływać na wybraną część większego obiektu). Jeśli kto inny włada danym przedmiotem – np. przy próbie Zniszczenia miecza dobytego przez inną osobę – test aktywacyjny Daru jest wykonywany jako sporny z rzutem na Determinację + Pierwotne Instynkty przeciwnika.

Dary te mają wpływ wyłącznie na materię nieożywioną, która sama z siebie stanowi całość. Postać może użyć Rzeźbienia na dużym kawałku kamienia lub zastygłego asfaltu, nie może jednak zrobić tego samego ze żwirem. Może również wykorzystywać Dary Kształtowania na kości i drewnie, które nie są już częścią żywego organizmu. Inne podatne na działanie tych mocy substancje to szkło, dowolne metale, plastik, cegły, tektura, beton, lód (ale nie woda w stanie płynnym) oraz guma. Nie da się natomiast wpływać na przedmioty wykonane ze srebra ani na takie, które mają cechy nadnaturalne – przedmioty zaklęte albo ciało nieumarłych. Nie można też zniszczyć ani zmienić istniejącego już fetyszu bądź talenu.

Wyprostowanie (•)

Moc tego Daru czyni dokładnie to, na co wskazuje jego nazwa – wyprostowuje wady, zagięcia, załamania i naturalne niedoskonałości obiektu materialnego. Może wyprostować rosochaty kostur wędrowca, czyniąc zeń prostą tyczkę, rozwinąć stalową sprężynę w sztywny pręt, wygładzić pogięty arkusz metalu, uczynić podziurawiony beton gładkim niczym rzeczny kamień albo przywrócić zgiętemu i wyszczerbionemu ostrzu jego pierwotny kształt. Nawet znaleziony na drodze kijek może zostać zmieniony w doskonale prosty promień strzały.

Wyprostowanie nie naprawia jednak uszkodzeń spowodowanych działaniem rdzy, rozkładem, złamaniem albo usunięciem jakiejś części. Jeśli ktoś wyrąbie otwór w drzwiach, Dar ten wygładzi ich powierzchnię do jej pierwotnego stanu, nie będzie jednak w stanie załatać dziury. Dar ten nie przyczynia się również do wzmocnienia przedmiotu.

Dar oddziałuje na 1 metr kwadratowy materiału w każdej turze. Wilkołak może wykorzystać go w ciągu jednej tury do wygładzenia powgniatanego dachu samochodu. Naprawienie jednak w ten sposób całej karoserii wymaga wielu tur i punktów Esencji. Nie można skorzystać z tego Daru wobec przedmiotu, na którym z powodzeniem zastosowano Zniszczenie.

Jeśli Struktura przedmiotu (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 135) została uszkodzona, Dar ten może przywrócić połowę utraconych punktów (po zaokrągleniu w górę). Przykładowo, jeśli samochód stracił w wypadku 8 z 12 punktów Struktury, wskutek działania tego Daru może odzyskać do czterech punktów. Decyzja o tym, na ile naprawy te są efektywne w przypadku danego przedmiotu oraz ile razy trzeba będzie skorzystać z Wyprostowania, aby się udały, należy do Narratora. Do naprawy konkretnych uszkodzeń danego przedmiotu daru tego można użyć tylko raz. Wszelkie pozostałe uszkodzenia muszą zostać naprawione zwyczajnymi metodami (zob. *Rzemiosło*, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 61).

Wyprostowanie może zepsuć przedmiot w sposób zależny od jego pierwotnego przeznaczenia, zadając jego Strukturze pojedynczy punkt obrażeń. Wiertło przeznaczone do rozpruwania sejfów stanie się w ten sposób zwyczajnym stalowym prętem.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany

Akcja: Natychmiastowa

Zniszczenie (••)

Dar ten ma działanie przeciwne do poprzedniego. Wystarczy ostre szczeknięcie i rozbłysk energii, a obiekt zaczyna się giąć, skręcać i miąć przedzierzgając się w końcu w bezużyteczną, bezkształtną masę. Zniszczenie może wpłynąć na około 1 metr kwadratowy materiału, będącego pojedynczym, jednolitym przedmiotem. Wilkołak jest w stanie zniszczyć chłodnicę samochodu albo jego rozrusznik, nie może jednak zniszczyć całego silnika za jednym podejściem. Może Zniszczyć drzwi, nie uda mu się jednak uczynić tego samego ze ścianą nośną. Będzie w stanie zniszczyć jedną belkę, nie zawali jednak całego stropu.

Uratha może użyć tego Daru na obiektach, wobec których skorzystano z Wyprostowania, nie może jednak Wyprostować przedmiotów, które Zniszczono.

Koszt: 1 punkt Esencji

Dice Pool: Czujność + Rzemiosło + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Uszkodzeniu nie ulega Struktura przedmiotu. Szkło nie zostaje rozbite, drewno się nie łamie, stal nie pęka – po prostu zmieniają one kształt.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Przedmiot nie ulega wpływowi mocy, a użytkownik Daru odnosi dwa punkty lekkich obrażeń – coś wykręca i deformuje jego wnętrzności.

Porażka: Nic się nie dzieje.

Sukces: Jednolity obiekt o powierzchni najwyżej 1 metra kwadratowego mnie się i zgniata w niekontrolowany sposób, w wyniku czego najprawdopodobniej staje się bezużyteczny.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Daru odzyskuje Esencję wykorzystaną do jego aktywacji.

Rzeźbienie (•••)

Dzięki mocy tego Daru wilkołak jest w stanie uczynić przedmiot plastycznym, miękkim niczym glina. Może wyrzeźbić w nim dowolny kształt, o ile tylko pozwolą mu na to zdolności manualne. Jest w stanie dokonywać szybkich i nieostrożnych zmian, jak wyrwanie klejnotu z jego oprawy. Może również dokonywać nieszablonowych przemian, przykładowo czyniąc kulę do kręgli płaską, a następnie zwijając ją w mocną pałkę.

Postać jest w stanie wpłynąć na około 1 metr sześcienny materiału. Może na nim pracować tak długo, jak długo go dotyka, przez pół godziny na każdy wydany punkt Esencji. Punkty te nie muszą być wydawane zawczasu, można wydawać je podczas trwania procesu, w miarę potrzeby. Postać może również korzystać przy rzeźbieniu z narzędzi takich jak nóż, o ile tylko jakaś część jej ciała bez przerwy dotyka powierzchni obiektu.

Dar aktywowany jest testem Inteligencji + Rzemiosła + Mądrości, który czyni dany obiekt wystarczająco plastycznym, by można było w nim rzeźbić. Jakość rzeźby określana jest jednak testem Zręczności + Rzemiosła. Gdy praca zostanie zakończona (minie półgodzinny limit czasu i nie zostaną wydane kolejne punkty Esencji albo też postać utraci kontakt z obiektem), materiał odzyskuje swą pierwotną konsystencję i właściwości fizyczne. Przykładowo, przy pomocy tego Daru postać może zmienić szklaną butelkę w kulę szkła, po czym wyrzeźbić z niej kajdany. Gdy jednak praca zostanie zakończona, kajdany te będzie można stłuc równie łatwo jak butelkę. Wyrzeźbiony przedmiot ma Trwałość swej pierwotnej formy, jednak może nie mieć tego samego Rozmiaru, a co za tym idzie także identycznej Struktury.

Rzeźbienia można użyć wyłącznie na jednej substancji naraz, może ona być jednak częścią złożonego obiektu. Wilkołak może wykorzystać ten Dar, by rozdzielić lufę i bębenek rewolweru, ponieważ wykonane są one z tego samego materiału. Rzeźbienie nie wpłynie jednak na drewnianą rękojeść ani też na kule w bębenku. Jeśli postać z pustej butelki po winie wyrzeźbi różę, znajdująca się na niej etykieta nie ulegnie przemianie, choć zapewne podrze się, gdy szkło, do którego została przylepiona, zmieni kształt.

Substancje, na które wpływ miało Rzeźbienie, nie podlegają działaniu Wyprostowania ani Zniszczenia. Niemniej jednak użycie Rzeźbienia, Strzaskania, a także Upakowania lub Rozrastania przez tę samą postać lub inne postaci przyniesie normalny efekt.

Koszt: 1 punkt Esencji na pół godziny pracy nad materiałem

Pula aktywacji: Inteligencja + Rzemiosło + Mądrość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Obiekt lub substancja zachowują się tak, jakby znalazły się pod wpływem Znisz-



czenia. Postać nie może użyć na nich Rzeźbienia aż do następnego wschodu księżyca.

Porażka: Obiekt lub substancja nie reagują.

Sukces: Obiekt lub substancja stają się na tyle plastyczne, że można w nich rzeźbić przez pół godziny na każdy wydany punkt Esencji, jeśli tylko postać wciąż ma z nim kontakt fizyczny. Gracz ma prawo do testu Zręczności + Rzemiosła, wykonywanego w celu określenia, jak dobra jest rzeźba.

Wyjątkowy sukces: Wysiłki postaci zapewniają jej modyfikator +2 w teście Zręczności + Rzemiosła.

Strzaskanie (••••)

Postać wydaje skowyt i rozbija przedmiot samym dotknięciem, najprawdopodobniej niszcząc go zupełnie. Może on rozsypać się w pył w dłoniach postaci albo popękać niczym wysuszony pustynny grunt. Jeśli w tym samym czasie działały na niego jeszcze inne siły, może nawet eksplodować. Za każdy sukces osiągnięty w teście Prezencji + Ekspresji + Chwały, przedmiot traci punkt Struktury; jego Trwałość jest przy tym ignorowana. Obiekt ten może zostać naprawiony dzięki testowi Rzemiosła i wykorzystaniu odpowiednich narzędzi. Postać może też połączyć jego elementy dzięki Rzeźbieniu.

Uratha może użyć Strzaskania tylko na jednym przedmiocie w tym samym czasie. Ten sam przedmiot może jednak być jednocześnie celem Strzaskania zastosowanego przez wiele osób. Postać może również skoncentrować moc Daru na obszarze zawierającym duże przedmioty o objętości 1 metra sześciennego. Dzięki temu ma możliwość użyć Strzaskania na silniku, ale nie na całym samochodzie. Może użyć tego Daru, niszcząc kamień węgielny, ale nie cały budynek. Jeśli na tym samym przedmiocie Strzaskania użyją jednocześnie minimum dwie postaci, mogą one skoncentrować swoje wysiłki na tym samym miejscu, znacznie potęgując zniszczenia, albo też rozłożyć zniszczenia na większej powierzchni obiektu.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Prezencja + Ekspresja + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Obiekt nie traci punktów Struktury, a postać nie może użyć na nim Strzaskania przez najbliższe 24 godziny.

Porażka: Nic się nie dzieje.

Sukces: Za każdy uzyskany sukces, 1 metr sześcienny danego obiektu lub substancji traci jeden punkt Struktury.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu; wielkie zniszczenia są wyznacznikiem wyjątkowego sukcesu.

Powiększenie lub zmniejszenie (•••••)

Ten dziwaczny Dar powiększa lub zmniejsza przedmioty, zachowując ich masę. Powiększenie zmniejsza gęstość przedmiotu, wpływając negatywnie na jego odporność na uszkodzenia, podczas gdy zmniejszenie go zwiększa jego gęstość i sprawia, że trudniej jest go uszkodzić. Obiekt zachowuje swe pierwotne właściwości, np. włókna pozostają elastyczne. Zmienia się jednak Rozmiar i Trwałość obiektu. Jeśli postać zmniejszy przedmiot, jego Rozmiar będzie o jeden mniejszy, podczas gdy Trwałość wzrośnie o dwa. W przypadku powiększenia Rozmiar wzrośnie o jeden, a Trwałość zmniejszy się o dwa. Z Rozmiaru i Trwałości przedmiotu wynika liczba punktów Struktury – *de facto* Zdrowia danego obiektu – jak pokazano na s. 135 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**. Ze zmiany w Rozmiarze i Trwałości przedmiotu wynika więc zmiana w liczbie poziomów jego Struktury. Postać musi dotknąć danego przedmiotu, aby zmienić jego wielkość.

Jeśli dwie osoby jednocześnie użyją przeciwstawnych wersji tego Daru na tym samym przedmiocie, pożądany efekt uzyska strona, która osiągnęła większą liczbę sukcesów. Jeśli dwie postaci będą dążyły do osiągnięcia tego samego efektu, ich wysiłki się połączą. Jeśli spróbują tego samego, ale próba któregokolwiek z nich zakończy się dramatyczną porażką, osiągnięty zostanie przeciwny efekt. Przedmioty, które zostały powiększone bądź zmniejszone, nie podlegają wpływom Wyprostowania i Zniszczenia, ale można na nich używać Rzeźbienia oraz Strzaskania. W kolejnych turach postać może stosować ten dar wielokrotnie na tym samym przedmiocie – dopóki gracz będzie wydawał punkty Siły Woli i wykonywał udane testy.

Jeśli działanie Daru zmniejszy Rozmiar bądź Trwałość danego przedmiotu do zera, obiekt ten „zareaguje" odpowiednio – zapadnie się pod własnym ciężarem albo rozpłynie się w obłoku gazu. Obiekt podlegający wpływowi Daru musi być odrębnym przedmiotem, zajmującym przestrzeń nie większą niż 1 metr sześcienny. Elementy przedmiotu nie będące odrębnymi częściami nie mogą stanowić celu tej mocy.

Zmiany, którym poddano przedmiot, są trwałe.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Inteligencja + Rzemiosło + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Efekt, jaki postać zamierzała uzyskać, zostaje odwrócony.

Porażka: Obiekt nie ulega żadnej zmianie.

Sukces: Jeśli postać zamierzała zmniejszyć obiekt, traci on punkt Rozmiaru i zyskuje dwa punkty Trwałości – w sumie owocuje to uzyskaniem dodatkowego punktu Struktury. Gdyby postać zamierzała obiekt powiększyć, zyska on punkt Rozmiaru i straci dwa punkty Trwałości – w efekcie tracąc punkt Struktury. Jeśli zmniejszenie przedmiotu może spowodować zniszczenia albo czyjeś obrażenia (jak w przypadku założonych na czyjeś nadgarstki kajdanek czy laptopa zamkniętego w walizce), zarówno zmniejszany obiekt, jak i osoba lub przedmiot odnoszą cztery poważne obrażenia. Jeśli nie wystarczy to do zniszczenia lub przecięcia tego, co znajduje się we wnętrzu pomniejszanego obiektu, proces zmniejszania zostaje zatrzymany. Naszyjnik pod wpływem tego Daru skurczy się na tyle, by zadać noszącej go osobie cztery obrażenia poważne; nie zmniejszy się jednak tak bardzo, by tej osobie odciąć głowę.

Wyjątkowy sukces: Zmiana w Trwałości przedmiotu jest o jeden większa. Więc jeśli postać powiększy

dany obiekt, straci on trzy punkty Trwałości. Zmniejszony zaś zyska ich również trzy.

Dary Matki Luny

Zdolność zmiany kształtów została dana Odrzuconym przez samą Lunę. Przyjmowanie pięciu postaci przychodzi wilkołakom równie naturalnie jak oddychanie. Jest w tej sztuce jednak wiele detali, których opanowanie musi być poprzedzone odpowiednim instruktażem. Poniższa lista jest otwarta. Każdy wilkołak może posiadać znajdujące się na niej Dary, na takich zasadach, jakby był z nią związany patronatem lub plemieniem. Najczęściej Uratha uczą się tych Darów od Chórów Luny. Nauczycielami mogą być jednak dowolne duchy oszustwa, takie jak duchy kojotów i małp.

Częściowa Przemiana (•)

Ten subtelny Dar pozwala wilkołakowi na dokonanie przemiany jedynie części swego ciała na potrzeby aktualnie wykonywanej czynności. Przykładowo, Uratha w postaci Hishu może przemienić swój nos, aby tropić kogoś na ulicach miast przy pomocy węchu, jednocześnie nie przyciągając uwagi postacią Urhan. Z kolei wilkołak w Urhan może uczynić swe oczy ludzkimi, aby widzieć ostrzej i rozróżniać kolory.

Koszt: Brak (lub 1 punkt Esencji)

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Przetrwanie + Pierwotne Instynkty

Gracz ma prawo wyboru – może wykonać test tą pulą, przy czym do przemiany wystarczy nawet jeden sukces, a sama przemiana jest akcją natychmiastową. Może jednak zechcieć wydać punkt Esencji – przemiana zachodzi wtedy automatycznie jako akcja odruchowa.

Akcja: Natychmiastowa lub odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Zamiast pożądanej cechy ciało użytkownika Daru przyjmuje inną postać, z odmiennej formy. Decyzja dotycząca wyboru formy należy do Narratora. Ludzie obserwujący przemianę są pod wpływem Delirium. Na potrzeby jego zasad ich Siła Woli staje się wyższa o dwa punkty.

Porażka: Przemiana nie zachodzi.

Sukces: Wilkołak wybiera część swego ciała, która ulega przemianie. W rezultacie może korzystać z niektórych zdolności niedostępnych w danej postaci, na przykład z wilczego węchu bądź pazurów w Hishu. Określenie modyfikatorów należy do Narratora. Choć postać może dokonać tak poważnej przemiany, jak tylko zechce, jej decyzja będzie ostateczna. Dodanie lub odjęcie pojedynczych cech danych form wymaga kolejnej aktywacji Daru, tak samo jak odwrócenie częściowej przemiany.

Do Narratora należy również decyzja o tym, czy osoby postronne dostrzegą częściową przemianę oraz czy wywoła to u nich efekt Delirium. Jeśli efekt ten będzie miał miejsce, stosuje się standardowe zasady, przy czym Siła Woli świadków traktowana jest, jakby była o jeden wyższa.

Wyjątkowy sukces: Przemiana odbywa się w ramach akcji odruchowej, bez potrzeby wydawania punktu Esencji.



Inny kształt (••)

Pogranicze światów ciała i ducha nie jest wcale bezpieczniejsze w miejscach, w których nie ma wilków. Skorzystanie z tego Daru pozwala wilkołakowi tymczasowo zamaskować się pod postacią dowolnego zwierzęcia mięsożernego. Postać Urhan może przypominać hienę, a formę Urshul wilkołak może ukryć pod postacią niedźwiedzia grizzly.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Natychmiastowa

Dar ten wpływa na wygląd postaci Dalu, Gauru, Urshul i Urhan wilkołaka, oczywiście w granicach rozsądku. Odwzorowywana forma zwierzęca musi choć zbliżać się rozmiarami i budową do postaci Urshul i Urhan, które mają się do niej upodobnić. Wilkołak w formie Urhan nie może przypominać niedźwiedzia, a przybranie postaci orła lub rosomaka jest po prostu niewykonalne. Cechy nie ulegają zmianie, tak samo jak modyfikatory w testach ataków i wykonywania działań. Postać zachowuje zdolności swej własnej postaci.

Działanie Daru utrzymuje się nawet, gdy postać przyjmie formy Dalu lub Gauru, choć wtedy nie może już ukryć swej natury. Wilkołak zdaje się być mieszanką człowieka i danego rodzaju zwierzęcia. Jeśli w postaci Urshul udaje tygrysa, a przed zakończeniem czasu działania Daru przejdzie w Gauru, to będzie potwornym człowiekiem-tygrysem.

Efekt Daru utrzymuje się do końca danej sceny lub do chwili, w której postać zdecyduje się zakończyć jego działanie.

Srebrne Szczęki (•••)

Dzieci Luny, zwłaszcza te z chóru Elunim, mogą nauczyć wilkołaka, jak stać się swoim własnym koszmarem. Aktywacja tego Daru przemienia kły i pazury Uratha w przerażający arsenał srebrnej broni. Wykorzystanie Srebrnych Szczęk jest grzechem przeciw Harmonii, co zastanawia wielu Uratha. Czemu Elunim miałyby sprowadzać ich na złą drogę? Czy to rodzaj próby, czy też może jeden z kaprysów Matki Luny?

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Natychmiastowa

Dar ten przemienia wilkołacze kły i pazury w czyste srebro. Po aktywacji Daru będą one zadawały wilkołakom obrażenia krytyczne zamiast poważnych. Uratha nie może skorzystać ze Srebrnych Szczęk w postaci Hishu, o ile wcześniej nie uzyskał wilczych kłów lub pazurów dzięki Częściowej Przemianie. Srebrne części ciała nie mają negatywnego wpływu na jego właściciela. Zapewniają również dodatkowe kości w testach Zastraszania wobec istot wrażliwych na srebro.

Skutki Daru utrzymują się przez jedną scenę. Wykorzystanie Srebrnych Szczęk przeciw innemu wilkołakowi zmusza postać do wykonania testu degeneracji, jeśli jej Harmonia wynosi 4 lub więcej (s. 181).

Kradzież Skóry (••••)

Stare ludzkie legendy opisują wilkołaki jako istoty, które posiadły sztukę zmiany kształtów dzięki odziewaniu się w wilcze skóry. Uratha korzystający z tego Daru dają powody do wiary w te opowieści. Poznawszy sekret Kradzieży Skóry wilkołak jest w stanie przyjąć oblicze dowolnej osoby, której krwi skosztował. Niepokoi fakt, że przebranie jest... niemalże doskonałe.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Natychmiastowa

Po aktywacji Dar ten skrywa wilkołaka pod osłoną nowej skóry. Nie jest ona częścią ciała wilkołaka, przypomina raczej narzucony na nie strój. Jest jednak doskonale dopasowana, a Dar przemienia ciało użytkownika, by przypominał imitowaną osobę także pod względem rozmiarów. Postać Hishu kurczy się więc, jeśli owa ofiara była szczególnie niska, lub powiększa się, jeśli skóra należała do osoby otyłej. Mimo że wilkołak „nosi" tę skórę, jest ona ciepła, poci się i krwawi – jest doskonałą imitacją żywej tkanki. Nowa skóra nie pokrywa jednak oczu ani otworów ciała, toteż wilkołaka zdradzić może, na przykład, kolor oczu albo stan uzębienia. Dar ten może powielić skórę maga lub zwykłego człowieka, ale nie wampira czy innego nieumarłego. Moc ta może służyć również do powielenia skóry wilkołaka i będzie ona doskonale sprawować się we wszystkich pięciu formach. Na stworzenia takiej skóry należy jednak zużyć dwa punkty Esencji.

Nowa skóra zapewnia cztery dodatkowe sukcesy w testach charakteryzacji (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 80) wykonywanych w celu podszywania się pod daną osobę. Wydaje ona z siebie zapach tej osoby i maskuje zapach wilkołaka. Atrybuty podszywającej się postaci nie są modyfikowane – nawet jeśli postać pozornie waży 115 kilogramów więcej, nie będzie traciła poziomów Zręczności.

Aby korzystać z tego Daru, postać musi przybrać formę Hishu. Zmiana kształtu podczas noszenia skóry spowoduje jej podarcie i zrzucenie. Wyjątkiem od tej prawidłowości jest sytuacja, w której postać korzysta ze skóry „pożyczonej" od wilkołaka. W tym wypadku dodatkowa Esencja utrzyma skórę w całości podczas zmiany kształtów, powielając wygląd danego wilkołaka w każdej z form.

Efekt działania tego Daru utrzymuje się przez jedną scenę, choć postać może zakończyć jego działanie wcześniej – zdzierając z siebie skórę lub zmieniając kształt. Gdy skóra zostanie porzucona, szybko rozpada się w pył nieokreślonego pochodzenia. Choć jest na tyle doskonałym tworem, że testy DNA mogłyby wskazać na „dawcę", a nie podszywającego się pod niego wilkołaka, po zrzuceniu tak szybko się rozsypuje, że nie ma szans na jej ponowne użycie.

Pierwotna Forma (•••••)

Wilkołak, który pozna tajniki tego Daru, wykracza poza przerażającą potęgę i dzikość potomków Luny, stając się prawdziwą potwornością. Jego moc powołuje się na czasy, w których Luna spoglądała na Pangeę, czyniąc wilkołaka po części prehistoryczną bestią, a po części czystym koszmarem. Odrzuceni wykorzystują ten Dar jedynie w sytuacjach wyjątkowego zagrożenia, gdyż obawiają się, że doprowadzi ich do przemocy niewyobrażalnej nawet dla nich. Forma ta okryta jest jednak również złą sławą innego rodzaju. Najpotężniejsi spośród Nieskalanych Plemion, Królowie Drapieżców, od dawna uczą się tego Daru w jednym tylko celu – aby jeszcze skuteczniej polować na Odrzuconych.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Przetrwanie + Pierwotne Instynkty (zastosowanie ma pula normalnie używana przy zmianie kształtów, nie zaś ta, w której skład wchodzi cecha Uznania)

Akcja: Natychmiastowa (w odróżnieniu od normalnej zmiany kształtów nie można wydać punktu Esencji w celu uczynienia tej akcji odruchową)

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postaci nie udało się przyjąć Pierwotnej Formy, a podejmowane próby zupełnie ją wyczerpały. Dlatego też przez pięć tur nie może przyjmować *jakiejkolwiek* innej formy ani też korzystać z Darów Matki Luny.

Porażka: Postać nie jest w stanie przyjąć Pierwotnej Formy.

Sukces: Postać przyjmuje formę podobną do Urshul, ale jeszcze od niej większą. W kłębie Pierwotna Forma ma 180 do 240 centymetrów. Traktowana jest analogicznie do Urshul, włącznie z ogólną niezdolnością do korzystania z mowy, poza poniższymi wyjątkami:

• Cechy wilkołaka w tej formie modyfikowane są następująco: Siła +4, Zręczność +2, Wytrzymałość +4, Manipulacja –3, Rozmiar +3, Zdrowie +7, Inicjatywa +2, Szybkość +9. Ze względu na grubość skóry i futra uznaje się, że postać w Pierwotnej Formie dysponuje pancerzem 2/1.

• Postać wzbudza Delirium tak samo jak w formie Gauru.

• Postać leczy jeden poziom obrażeń poważnych na początku swej tury. Zastępuje to zasadę leczenia jednego punktu obrażeń lekkich na turę, o ile obrażenia lekkie nie są jedynymi, które postać odniosła. Jeśli postać spożytkuje jeden punkt Esencji, by się uleczyć (zob. s. 168), leczy jeden dodatkowy punkt obrażeń poważnych.

• Testy Determinacji + Opanowania mające na celu uniknięcie Szału Śmierci wykonywane są z modyfikatorem –3.

Stan psychiki Pierwotnej Formy nie jest tożsamy z Szałem towarzyszącym formie Gauru. Nie podlega ona więc wpływowi mocy oddziałujących na Szał, takich jak na przykład lista Darów Szału.

Wyjątkowy sukces: Chwalebna furia towarzysząca Pierwotnej Formie pobudza postać, nie powodując utraty kontroli...póki co. Postać odzyskuje również punkt Siły Woli.

Dary Natury

Dary Natury, podobnie jak Dary Żywiołów, powiązane są ze środowiskiem naturalnym i otaczającym postać światem. Skupiają się jednak nie na sile żywiołów, lecz na dzikiej faunie i florze. Szczególnie związani z tą listą Darów są Łowcy w Mroku. Przydaje się ona jednak również wilkołakom przestającym ze zwierzętami i obeznanym z roślinami. Pochodzących z niej Darów uczą duchy zwierząt, drzew i roślin.

Mowa Zwierząt (•)

Wilkołaki często zmuszone są do porozumiewania się ze zwierzętami, by pozyskiwać informacje lub dobijać z nimi targów. Mowa Zwierząt pozwala im komunikować się przy pomocy głosu i mowy ciała, rozumieć zwierzęta i do nich przemawiać. Zwierzę nie jest jednak zmuszone do posłuszeństwa słowom wilkołaka.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Manipulacja + Zwierzęta + Czystość

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Zwierzę zostaje spłoszone i podejmuje próbę ataku bądź ucieczki.

Porażka: Postać i zwierzę nie są w stanie się porozumieć.

Sukces: Postać może być zrozumiana przez dowolne ze znanych zwierząt, a także może rozumieć to, co ono „mówi". Owo zwierzę jednak nadal jest przestraszone i może nie usłuchać słów wilkołaka. Efekt utrzymuje się przez minutę.

Wyjątkowy sukces: Postać wyraża się jasno, uzyskując dzięki temu modyfikator +1 do testów Społecznych wykonywanych w celu wywarcia na zwierzęta wpływu podczas danej aktywacji mocy.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Zwierzę jest wilkiem
+0	Zwierzę jest drapieżcą
–1	Zwierzę jest „zwierzyną łowną", boi się wilków
–3	Zwierzę jest insektem lub rybą

Wzrost Roślin (••)

Wilkołak jest w stanie wymusić fenomenalnie szybki wzrost dowolnej żywej rośliny, kierując nim zgodnie z własną wolą. Niektórzy z Łowców w Mroku otaczają swe terytoria gęstym murem ciernistych krzewów, inni z kolei żyją w prawdziwych „drzewnych" domach.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Czujność + Przetrwanie + Honor

Akcja: Natychmiastowa

Każdy sukces osiągnięty w teście aktywacyjnym zwiększa rozmiar rośliny lub grupy roślin o 1 metr sześcienny, w tempie 1 metra sześciennego na minutę. Wilkołak jest w stanie dowolnie kształtować rosnące elementy fauny. Efekt wzrostu jest trwały, choć rośliny można oczywiście przyciąć lub zniszczyć. Jeden lub dwa sukcesy pozwalają stworzyć schronienie dla jednej osoby. Pięć sukcesów może zmienić sadzonkę w sześciometrowe drzewo.

Jedność z Lasem (•••)

Las żyje, więc ci, którzy potrafią go słuchać, mogą uzyskać wiele informacji. Dzięki Jedności z Lasem wilkołak jest w stanie wyczuwać otaczające go życie – buty depczące ziemię, przebłyski z oczu sowy lub lisa czy też zapach niedawno obecnych osób.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Przetrwanie + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać zostaje przytłoczona ogromem informacji, przez co testy jej Czujności obciążone są modyfikatorem –1.

Porażka: Postać nie jest w stanie nawiązać kontaktu.

Sukces: Użytkownik Daru wpada w stan podobny do transu. Udana aktywacja mocy pozwala na pozyskanie podstawowych informacji (o obecności intruzów oraz zagrożeń, takich jak pożary) w odległości do 500 metrów od wilkołaka. Każdy dodatkowy sukces pozwala na poszerzenie tego zasięgu o dodatkowe 100 metrów i zwiększa dokładność pozyskiwanych informacji. Jeden sukces powiadamia o obecności intruzów, podczas gdy trzy mogą powiedzieć, jakiego gatunku i jakiej płci są te osoby. Działanie Daru utrzymuje się do momentu wyjścia z transu. W tym czasie jednak użytkownik Daru nie wie, co się wokół niego dzieje i nie może na to reagować. Do chwili zakończenia transu nie jest również w stanie relacjonować swych odkryć. Dar ten nie działa w środowisku miejskim.

Wyjątkowy sukces: Żadnych dodatkowych korzyści, poza zwiększonym zasięgiem i większą szczegółowością informacji.

Dosiadanie zwierząt (••••)

Dzięki mocy tego Daru wilkołak jest w stanie wejść w umysł ssaka bądź ptaka, co umożliwi wywieranie wpływu na kierunek jego ruchu oraz przewidywanie, co za chwilę zrobi. Dosiadać można wyłącznie zwyczajnych ssaków i ptaków. Dar ten nie działa w przypadku wilkołaków oraz innych istot nadprzyrodzonych występujących pod postacią zwierząt ani też w stosunku do zwierząt Nękanych przez duchy.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Zwierzęta + Mądrość – Determinacja zwierzęcia

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać zaczyna być nękana manieryzmami i schematami myślenia zwierzęcia, które miało być ofiarą. Przez najbliższe 24 godziny wszystkie testy Społeczne postaci będą obłożone modyfikatorem –2.

Porażka: Wilkołak nie jest w stanie opętać zwierzęcia.

Sukces: Aby powstała więź, wilkołak musi widzieć dane zwierzę. Po połączeniu umysłów ciało postaci zapada w śpiączkę, z której nie można go wybudzić. Postać jednak cały czas zdaje sobie sprawę z tego, co się z jej ciałem dzieje i może do niego powrócić w dowolnym momencie.

Wilkołak jest zazwyczaj tylko „pasażerem" w umyśle zwierzęcia. Jeśli jednak Dar zostanie aktywowany z modyfikatorem –2, postać będzie mogła dane zwierzę kontrolować. Dosiadać może go przez godzinę na każdy sukces osiągnięty w teście aktywacji Daru. Podczas działania mocy wszelkie obrażenia odniesione przez ciało zwierzęcia pojawiają się również na ciele wilkołaka. Jeśli zwierzę zostanie zabite, wilkołak automatycznie wraca do swego ciała. Jeśli zaś zabite zostanie ciało podróżującego w ten sposób wilkołaka, jego tożsamość rozpływa się w umyśle zwierzęcia.

Wyjątkowy sukces: Wilkołak jest w stanie utrzymywać więź przez jeden dzień na każdy osiągnięty sukces.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Zwierzę jest wilkiem
–1	Zwierzę jest „zwierzyną łowną", boi się wilków
–2	Wilkołak próbuje kontrolować poczynania zwierzęcia

Zemsta natury (•••••)

Przez tysiąclecia ludzie wykorzystywali lasy. Ten Dar pozwala lasom na zemstę – osoby wskazane przez wilkołaka jako wrogowie są smagane gałęziami, pętane pnączami i spowalniane przez trawy.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Inteligencja + Przetrwanie + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Las podejmuje działania, jednak poza kontrolą wilkołaka – oprócz wrogów rośliny atakują również członków jego watahy.

Porażka: Postać nie jest w stanie przebudzić duchów ziemi.

Sukces: Każdy sukces pobudza do życia około 25 metrów kwadratowych roślinności. Użytkownik Daru nie musi znajdować się w tym polu, ale musi je widzieć. Ogólnie rzecz biorąc, rośliny mogą tylko: uderzać, podcinać, chwytać i ściskać. Bluszcz może dysponować Siłą 2, podczas gdy stary dąb nawet Siłą 10 lub wyższą. Szybkość każdej z ofiar jest modyfikowana o –2 ze względu na trawy i chwasty pętające ich stopy. Skrępowane roślinnością ofiary mogą otrzymać również karę –1 do wszystkich pul, zależnie od okoliczności i zagęszczenia roślin. Przykładowo, intruz znajdujący się na przebudzonym polu pszenicy nie będzie obciążony modyfikatorem w testach Broni Palnej, podczas gdy osoba na polu kukurydzy może być nim obciążona we wszystkich testach czynności fizycznych.

Dodatkowo w każdej turze każda z osób może być celem jednego ataku ze strony roślinności. W zależności od decyzji Narratora automatycznie mogą być zadawane lekkie obrażenia w liczbie od jednego do trzech, w zależności od zagęszczenia porastającej okolicę roślinności. Obrażenia te ignorują pancerz i Obronę ofiary ataku.

Rośliny uspokajają się wraz z końcem sceny.

Wyjątkowy sukces: Rośliny wykazują się szczególnym wigorem. Modyfikatory wzrastają o 1 (np. Szybkość modyfikowana jest o –3, a nie o –2), a ataki powodują o jeden punkt obrażeń na turę więcej.

Dary Ochronne

Ochrona czystości licznych świętych dla Uratha miejsc jest powodem pierwotnego wykształcenia się tych Darów. Przez wieki jednak Lud poznał wiele sposobów ustanawiania tego rodzaju zabezpieczeń poza obszarami loci, choć nadal używa się ich głównie w tych właśnie miejscach. Darów tych uczą zazwyczaj duchy wilków bądź duchy przodków.

Ochrona przed drapieżnikami (•)

Najprostszy z Darów Ochronnych oznajmia innym drapieżnikom, że wilkołak uznał dany skrawek terenu za swoje terytorium. Wszystkie drapieżniki zdają sobie instynktownie spra-

wę z tego, że wtargnięcie na ten teren oznacza ryzyko zostania zaatakowanym, a nawet zabitym. Wystarcza to, by zniechęcić większość z nich i zmusić do bacznego unikania danego terenu, byle tylko uniknąć potencjalnie śmiertelnej konfrontacji.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Prezencja + Zastraszanie + Honor

Akcja: Złożona; wymaga pięciu sukcesów na każde 3 kilometry kwadratowe terenu; testy wykonywane są co godzinę.

Wilkołak oznacza swoje terytorium (maksymalna jego powierzchnia to 3 kilometry kwadratowe na poziom Pierwotnych Instynktów postaci), znacząc moczem obiekty znajdujące się na jego granicach. Jeśli Uratha usiłuje chronić w ten sposób teren zawierający już więcej niż dziesięć rodzajów drapieżników na każde 3 kilometry kwadratowe (jak ma to miejsce w przypadku zoo), Dar ten nie zadziała. Zwierzęta, które znajdują się na danym terenie, gdy Dar jest aktywowany, nie zostaną objęte jego działaniem.

Intruz musi uzyskać w teście Determinacji + Opanowania liczbę sukcesów wyższą niż ta, którą wilkołak uzyskał w teście Prezencji + Zastraszania + Honoru. Tylko wtedy drapieżnik może z własnej woli wkroczyć na ten teren. Równa lub mniejsza liczba sukcesów oznacza, że zwierzę zawróci na granicy terytorium. Ochrona taka utrzymuje się przez pełen cykl księżycowy. Zwierzę przeniesione na ten teren wbrew swej woli nie odczuwa w związku z działaniem mocy żadnych modyfikatorów ujemnych. Zabezpieczenie to nie uniemożliwia innym wilkołakom, innym istotom nadnaturalnym ani ludziom wkraczania na teren wilkołaka. Działa wyłącznie na zwyczajne drapieżne jaszczury, ptaki oraz ssaki. Inne wilkołaki oraz istoty nadnaturalne dysponujące zmysłami pozwalającymi na zauważenie ochrony, mogą rozpoznać jej znaczenie. Wejście na teren wilkołaka jest więc świadomym i niebezpiecznym wyborem.

Ochrona przed Ludźmi (••)

Bardzo często największym zagrożeniem dla loci nie są nadnaturalni rywale wilkołaków, lecz masy ludzi, zawsze ochoczo zmieniające świat, nieświadome kłopotów, jakie ściągają na siebie z Cienia. Wejście do lasów strzeżonych przez ten Dar, a tym bardziej wycinanie ich, wywołuje w ludzkim mózgu wrażenie niespotykanej grozy. „Żyje tu coś, co jest potężniejsze od ciebie – krzyczy umysł człowieka. – Coś wygłodniałego, co cię pożre". Ktoś, komu bardzo zależy na wejściu na strzeżony Darem teren może się do tego zmusić, jednak zwykły turysta czy włóczęga czym prędzej odejdzie.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Prezencja + Zastraszanie + Mądrość

Akcja: Złożona; wymaga pięciu sukcesów na każde 3 kilometry kwadratowe terenu; testy wykonywane są co godzinę.

Wilkołak oznacza swoje terytorium (o maksymalnej powierzchni 3 kilometrów kwadratowych na poziom Pierwotnych Instynktów postaci), znacząc moczem obiekty znajdujące się na jego granicach. Wejście na zabezpieczony Darem teren wymaga od ludzi udanego testu Determinacji + Opanowania. Człowiek, któremu ten test się nie powiedzie, ale mimo to zostanie w jakiś sposób zmuszony do wejścia na teren wilkołaka, ucieknie z niego najszybciej, jak się da. Jeśli będzie to niewykonalne, wpadnie w katatonię – stanie się niezdolny do niczego poza milczącym kiwaniem się w przód i w tył.

Dar ten nie działa w miejscach zwykle tętniących ludzkim życiem, takich jak osiedla. Nie radzi sobie z nimi z uwagi na tamtejszą liczebność populacji ludzkiej. Uratha chcący użyć tego Daru w takim miejscu musi ograniczyć jego działanie do jednego budynku, zaułka lub parkingu, które nie są gęsto zaludnione albo licznie uczęszczane. Dopiero wtedy zabezpieczony teren będzie odstraszał ludzi. Ochrona przed Ludźmi nie działa na istoty nadprzyrodzone, takie jak magowie czy ghule, jest jednak skuteczna przeciw ludziom wilczej krwi. Efekt działania mocy utrzymuje się przez pełen cykl księżycowy.

Ochrona przed Techniką (•••)

Wilkołaki są istotami minionych epok. Polegają przede wszystkim na sile swych kłów i pazurów, potem na mocach wydartych duchom, a na koniec dopiero na ludzkiej technologii. Oczywiście nie mają nic przeciwko ustawieniu walki w ten sposób, by ich zwierzyna musiała również polegać na takich właśnie narzędziach, zamiast korzystać z metod bardziej zaawansowanych. Dar ten usuwa przewagę zapewnianą przez technologię – górą są wilkołaki.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Prezencja + Rzemiosło + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać ściąga na siebie uwagę wrogich duchów powiązanych z technologią. Duchy te nie przystąpią do działania od razu. Wybiorą odpowiedni moment, w którym uprzykrzą życie postaci.

Porażka: Postać nie jest w stanie zabezpieczyć danego terenu.

Sukces: Wilkołak swym skowytem wznosi duchową barierę, która unieszkodliwia wszystkie bardziej złożone od łuku bądź prostej dźwigni urządzenia mechaniczne i elektroniczne. Efekt ten występuje w zasięgu 1,5 metra na każdy sukces uzyskany w teście aktywacyjnym. Wewnątrz tej strefy urządzenia elektroniczne stają się zupełnie bezużyteczne, a złożone urządzenia mechaniczne, takie jak samochody i broń palna, zostają unieszkodliwione. Samochody kontrolowane przez komputery pokładowe nie mają prawa działać. Wszystkie urządzenia czysto mechaniczne, czyli chociażby większość broni palnej oraz starsze modele samochodów, stają się bardzo podatne na awarie – każda próba użycia ich wymusza test szansy. Efekt działania Daru utrzymuje się przez jedną scenę.

Wyjątkowy sukces: Zasięg działania Daru zwiększony jest do 5 metrów na sukces.

Ochrona przed Cieniem (••••)

Mocy tego Daru używa się z rzadka, jako że odbiera on wilkołakom jeden z ich największych atutów – dostęp do świata duchów. Ochrona przed Cieniem działa poprzez wzmocnienie Bariery terenu zabezpieczonego Darem. Wilkołak oznacza granice chronionego terytorium złożonymi wzorami, po czym sięga ku swej fizycznej sile, zaprzeczając jednocześnie swej sile

duchowej. Fale rozchodzące się na skutek tego zaprzeczenia wzmacniają Barierę odgradzającą świat duchów nawet w miejscach uznawanych za uświęcone. Co więcej, wielokrotne użycie tego Daru może trwale uszkodzić połączenia duchowe danego miejsca, czyniąc je – wskutek decyzji Narratora – Pustkowiami.

Dar ten uważany jest za istotne narzędzie przy naprawie zniszczeń w Barierze. Dokonują ich na terenach miejskich Beshilu i inne istoty, którym zależy na obaleniu ściany oddzielającej światy ducha i materii. Niemniej jednak niektórzy Uratha, boją się, że Dar zostanie użyty przeciw świętym miejscom Ludu, dlatego też zachowują ostrożność wobec wilkołaków dysponujących Ochroną przed Cieniem.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Prezencja + Okultyzm + Chwała

Akcja: Złożona; wymaga 30 sukcesów; testy wykonywane są co godzinę.

Udana aktywacja Daru podnosi o jeden modyfikator do testów przekraczania Bariery i patrzenia przez nią. Teren objęty jego działaniem ma powierzchnię równą dziesięciokrotności Pierwotnych Instynktów postaci, w metrach kwadratowych. Efekt działania Daru utrzymuje się przez pełen cykl księżycowy. Postać może jednak odwrócić jego działanie, wydając punkt Esencji i wykonując rytuał wspak. Może w ten sposób wyłącznie anulować działanie aktywnego Daru, nie jest w stanie osłabić niewzmocnionej tym Darem Bariery. Ochrona przed Cieniem zadziała nawet w loci, choć wtedy z pewnością wilkołak ściągnie na siebie gniew znajdujących się w pobliżu duchów.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Użycie Daru ma efekt przeciwny do zamierzonego – wzmacnia lub osłabia Barierę, zmieniając jej wartość o jeden. Wszystkie zebrane sukcesy zostają utracone.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Wilkołak dokonuje postępów, jeśli chodzi o wzmocnienie bądź osłabienie Bariery.

Wyjątkowy sukces: Wilkołak dokonuje znacznych postępów, jeśli chodzi o wzmocnienie bądź osłabienie Bariery.

Uśpienie Duchów (•••••)

Śpiewając kołysankę, ponoć nuconą niegdyś przez Lunę dzieciom, które miała z Ojcem Wilkiem, wilkołak przebija swym głosem Barierę, a kojąca melodia rozbrzmiewa w świecie duchów. Duchy, wkraczające na teren chroniony tym Darem, słyszą jej niesamowite nuty i zostają ukołysane do głębokiego, zaklętego snu. Wilkołaki często wykorzystują ten Dar, by chronić dane miejsce przed duchami, jednocześnie nie krzywdząc ich ani nie obrażając.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Okultyzm + Czystość vs. Odporność

Akcja: Natychmiastowa, może być sporna.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Pieść rozdrażnia lokalne duchy, które otrzymują modyfikator +1 do testów obrony przed dowolnymi Darami wykorzystywanymi przez daną postać. Efekt utrzymuje się do końca sceny.

Porażka: Pieśń nie działa na okoliczne duchy.

Sukces: Efekt utrzymuje się przez jedną turę na każdy sukces uzyskany w teście aktywacyjnym i obejmuje teren w promieniu 5 metrów na sukces (z postacią w centrum). Dar działa po obu stronach Bariery, wpływając na duchy zarówno po stronie materialnej, jak i w Cieniu danego miejsca. Duchy znajdujące się na tym terenie (te, które na nim już były, i te, które wkroczą nań w trakcie działania mocy), jeśli nie wykonają udanego testu Odporności, natychmiast wpadają w głębokie uśpienie, które może trwać całymi dniami. Nawet jeśli nie usną, stają się senne, a pieśń obciąża je modyfikatorem –1 do wszystkich podejmowanych działań. Większość duchów, które nie poddadzą się od razu efektowi mocy, rozpoznają zagrożenie i opuszczają strzeżony teren najszybciej, jak się da.

Duchy, które usną na skutek działania tego Daru, nie obudzą się, jeśli nie zostaną fizycznie zaatakowane. Gdy efekt działania przemija, uśpiony duch może przebudzić się dzięki odruchowemu testowi Odporności. Dalsze rzuty mogą być wykonywane każdego dnia, aż w końcu duch się przebudzi.

Wilkołaki, Nękani, Roje i inne, po części duchowe, a po części cielesne istoty również są objęte działaniem Uśpienia Duchów. Bronią się jednak przed nim testem Determinacji + Pierwotnych Instynktów, wykonywanym z modyfikatorem +3. Inne stworzenia w Królestwie Cieni, które nie są duchami (np. magowie), nie podlegają działaniu Daru. Nie są nim objęte również duchy zaklęte w fetysze ani w inny sposób pozbawione możliwości niezależnego działania (za wyjątkiem tych, które opętały żywych nosicieli).

Uratha może podjąć próbę użycia tego Daru tylko raz dziennie.

Wyjątkowy sukces: Efekt działania mocy utrzymuje się przez dodatkowe dwie tury.

Dary Ojca Wilka

Dary te stanowią trzon siły potomstwa Ojca Wilka. W odróżnieniu od pozostałych list, Dary Ojca dostępne są dla Uratha wszystkich plemion i patronatów. Odzwierciedlają aspekty wszystkich wilkołaków, elementy dziedzictwa wszystkich Uratha. Dary Ojca Wilka są „otwartą ” listą Darów. Każda postać wilkołaka może nabywać uwzględnione tam Dary po tej samej cenie, jaką w punktach doświadczenia płaci za Dary z list związanych ze swoimi plemieniem i patronatem.

Darów Ojca Wilka uczą duchy przodków oraz przybierające wilczą postać duchy wojny.

Przynęta Wilczej Krwi (•)

Wilkołak to nie tylko ktoś zdolny do przemiany w wilka, ale przede wszystkim osoba o wilczej duszy. Najprostszy do opanowania Dar Ojca Wilka, Przynęta Wilczej Krwi, pozwala członkom Ludu sięgać do swej wilczej duszy i umożliwia emanację aurą bardziej zwierzęcą niż ludzką. O ile wiele zwyczajnych psów i im pokrewnych odczuwa dyskomfort w obecności wilkołaczych drapieżców, Dar ten czyni Uratha kimś w rodzaju członka sfory lub watahy. Moc ta nie daje żadnej dodatkowej kontroli nad zwykłymi wilkami i psami. Jej użytkownik z łatwością jednak zyskuje zaufanie wilczej watahy, łatwiej też jest mu zastraszyć psa strażniczego.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Gdy Dar ten zostanie aktywowany, daje postaci zdolność komunikowania się z wilkami i psami, niezależnie od formy, w której obecnie się ona znajduje. Dodatkowo postać zyskuje kostkę w testach Społecznych wykonywanych wobec wilków i psów. Efekt działania Daru utrzymuje się przez jeden dzień lub jedną noc – od zachodu do wschodu księżyca.

Szybkość Ojca Wilka (••)

Legendy głoszą, że Ojciec Wilk był szybki niczym wiatr, potrafił prześcignąć najszybszą zwierzynę. Wilkołaki oczywiście dziedziczą po nim miarę tej szybkości, Dar ten jest w stanie jednak zapewnić im jeszcze większą mobilność. Sprytne wilkołaki korzystają z tego Daru, biegnąc w równym tempie z resztą watahy, by w odpowiednim momencie zaskoczyć wroga nagłym przyspieszeniem.

Dar ten nie może być aktywowany, gdy Uratha jest w postaciach Hishu i Dalu. Szybkość postaci, wyliczona po uwzględnieniu modyfikatorów wynikających z aktualnej formy, zostaje podwojona. Dodatkowo, celujący do postaci przeciwnicy odejmują dwie kości ze swych pul Broni Palnej. Efekt działania mocy utrzymuje się przez jedną scenę.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Test nie jest wymagany

Pierwotny Skowyt (•••)

Wilkołak wyje głosem pierwszego z wilków, głosem, który ludzie i zwierzęta instynktownie rozpoznają dzięki pradawnym wspomnieniom przodków. Ci, którzy go słyszą, owładnięci zostają pierwotnym lękiem przed wilkami polującymi nocą – drapieżnikami, które mogą przyjść także i po nich.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Prezencja + Ekspresja + Czystość vs. Opanowanie

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Ten wilczy skowyt może być słyszalny na wielokilometrowych odległościach, jak każdy inny. W zasięgu tego Daru znajdują się jednak wszystkie cele w promieniu 10 metrów na punkt Pierwotnych Instynktów wilkołaka. Zew ten nie działa poprzez rozmowę telefoniczną ani inne pośrednie formy komunikacji. Ofiary ogarnia przerażenie, jak gdyby znalazły się pod wpływem Delirium (s. 175). Jeśli poziom Opanowania słuchającego jest równy liczbie osiągniętych sukcesów lub wyższy, ofiara może działać normalnie, mimo że czuje dreszcz pierwotnego lęku. Użytkownik Daru nie może wybierać, które osoby zostaną objęte jego działaniem – podlegają mu wszyscy, którzy słyszą skowyt.

Odpornością na wpływ Pierwotnego Skowytu wykazują się zmiennokształtni oraz duchy. Wampiry, magowie i inne istoty nadnaturalne, które pierwotnie były ludźmi, odpierając działanie Daru, łączą Opanowanie z odpowiednią nadnaturalną cechą odporności (taką jak Potęga Krwi). Ludzie wilczej krwi i ghule nie zyskują dodatkowej premii.

Rozpruwanie (••••)

Ojciec Wilk nie był jedynie wilczym duchem. Był duchem wojny rozdzierającym wrogów pazurami i kłami, dzikszym od jakiegokolwiek z wilków zrodzonych w świecie materii. Jego dzieci odziedziczyły po nim wiele zdolności. Wilkołak dysponujący tym Darem jest w stanie przekierować swą furię na ciosy kłów i pazurów, zadając wrogom przerażające rany. Wykorzystanie tego Daru przeciw innemu wilkołakowi tożsame jest z grzechem przeciw Harmonii, równoważnym użyciu srebra (s. 182).

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Ataki wilkołaka wykonywane kłami i pazurami zadają obrażenia krytyczne. Ilość zadawanych obrażeń nie ulega zmianie. Efekt utrzymuje się do końca sceny, o ile działanie Daru nie zostanie wcześniej przerwane przez jego użytkownika.

Wataha Duchów (•••••)

Nawet Odrzuceni mogą powoływać się na więzy krwi. Wilkołak dysponujący tym Darem może przyzwać duchy starożytnych braci, ściągając na pole bitwy upiorną watahę rodem z innego świata. Uratha wydaje z siebie bojowy skowyt, jednocześnie aktywując Dar. Na każdy sukces odniesiony w teście aktywacji mocy materializuje się jeden Wilczy Brat. Duchy te wykonują polecenia postaci. Interpretują rozkazy tak, jak potrafią, kierując się jednak przy tym swą wilczą naturą. Wolą walczyć jako wataha, zamiast rozpraszać się w wielu kierunkach, rzucą się też w pościg za uciekającą zwierzyną, o ile nie wyda im się osobnego rozkazu, by zaniechały pogoni. Gdy nie będzie już z kim walczyć, duchy powracają do głębin Cienia. Jeśli użytkownik Daru zostanie zabity, obecni przy tym Wilczy Bracia walczą do chwili, aż jego zabójca padnie martwy albo same zostaną pokonane. Po wszystkim oddalają się (współczynniki duchów Wilczych Braci znajdują się na s. 244).

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Zwierzęta + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Dary Pogody

Z samej swej istoty wilkołaki są ściśle powiązane z duchami świata natury. Wykorzystując tę więź, są w stanie wpływać na same niebiosa. Jednym z najbardziej zauważalnych i przydatnych sposobów jej wykorzystania jest władanie różnymi formami pogody.

Darów tych uczą potężne duchy burz i ptaków.

Wezwanie Bryzy (•)

Wilkołak jest w stanie przywołać lekki wiatr (o prędkości około 40 km/h) i kierować nim zgodnie z własnym życzeniem. Wiatr ten jest przydatny do rozproszenia lub ukierunkowania pożaru albo latających insektów, czy też jako czynnik odwracający uwagę.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Natychmiastowa

Choć samo przyzwanie wiatru nie wymaga testu, to aby skierować go do określonego zadania, na przykład roz-

proszenia gazu łzawiącego, konieczny jest test Manipulacji + Okultyzmu. Ze względu na rozpraszający wpływ nagłego powiewu, wszystkie testy percepcji (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 45) wykonywane na danym terenie mają pule zmodyfikowane o –1. Efekt działania Daru utrzymuje się przez turę na każdy poziom Pierwotnych Instynktów posiadany przez użytkownika mocy. Bryzę przyzwać można zarówno na zewnątrz, jak i w pomieszczeniach.

Cicha Mgła (••)

Chociaż wilkołaki to potężni wojownicy i drapieżcy, wiedzą, że niekiedy wykazać się trzeba skrytością i przebiegłością. Ten Dar doskonale ukazuje, jak wilkołaki potrafią współpracować na poziomie taktycznym, mając na uwadze, że Przysięga zakazuje im ujawniania się wobec ludzi. Dzięki tej mocy wilkołak jest w stanie przywołać gęstą mgłę, która spowije dany teren i pozwoli wataże poruszać się po nim w dowolnej formie i niepostrzeżenie. Obłok mgły przemieszcza się zgodnie z wolą wilkołaka, pomagając urządzić zasadzkę lub uniknąć walki.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Przetrwanie + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Mgła się pojawia, przesłania jednak wzrok przyzywającego ją wilkołaka i jego watahy tak samo, jak i wszystkich innych.

Porażka: Pogoda się nie zmienia.

Sukces: W ciągu jednej tury przyzwany mocą Daru duch chmur materializuje się i gęsta mgła pokrywa obszar o powierzchni równej dwudziestokrotności Pierwotnych Instynktów wilkołaka, w metrach kwadratowych. Mgła może być od tej chwili sterowana, przemieszczając się w ciągu tury na odległość równą dziesięciokrotności Pierwotnych Instynktów, w metrach. W obłoku mgły zauważenie kogoś, kto jest odległy o więcej niż metr, wymaga testu percepcji wykonywanego z modyfikatorem –2. Nawet po zauważeniu drugiej osoby ataki wykonywane przeciw niej traktowane będą tak, jakby była w większości ukryta (Ukrycie, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 162). Cicha Mgła utrzymuje się przez całą scenę lub do chwili, gdy duch zostanie zwolniony przez wilkołaka, który go wezwał.

Wyjątkowy sukces: Mgła jest na tyle gęsta, że testy percepcji wykonywane są z modyfikatorem –3 zamiast –2.

Ulewa (•••)

Dzięki mocy tego Daru, wilkołak przyzywa ducha deszczu, by ten zalał okolicę wodą. To żaden letni deszczyk lecz urwanie chmury może być wykorzystywane do niszczenia upraw, rozpoczynania nagłych powodzi, czy wymazania śladów przejścia watahy. Daru tego można użyć wyłącznie pod gołym niebem.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Przetrwanie + Honor

Akcja: Złożona; wymaga 20 sukcesów; testy wykonywane są co turę.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Pogoda zmienia się w sposób niezgodny z intencjami postaci. Z deszczu może przejść w śnieg, grad, wicher – zazwyczaj jest to aura wyjątkowo kłopotliwa dla postaci. Utrzymuje się ona do końca sceny.

Porażka: Pogoda się nie zmienia.

Sukces: Teren objęty mocą Daru to 3 kilometry kwadratowe na każdy osiągnięty sukces. Użycia tego Daru muszą być rozstrzygane zdroworozsądkowo. Ulewa może zalać nisko położone tereny lub spowodować wystąpienie rzeki z brzegów, jednak nikt znajdujący się w wyżej położonym miejscu nie utonie. Dar ten nie jest przeznaczony do bezpośredniego zadawania obrażeń, z pewnością może jednak robić to pośrednio, przyczyniając się do ogromnych strat materialnych. W czasach suszy moc tego Daru może być niesamowitym błogosławieństwem. Urwanie chmury trwa jedną scenę.

Ci, którzy znajdą się na terenie objętym ulewą, wykonują wszystkie testy percepcji i walki dystansowej z modyfikatorem –2.

Wyjątkowy sukces: Postać jest w stanie stworzyć oko burzy, w którym pada znacznie lżej lub wręcz wcale.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Już przed użyciem Daru pada lub kropi
+1	Ciężkie chmury na niebie
–3	Bezchmurny dzień
–5	Pustynia lub podobnie suchy teren

Zabójczy Mróz (••••)

Dar ten w ciągu kilku uderzeń serca przywołuje chłód setki zim. Władcy Burz mówią o nim z szacunkiem, określając go mianem „oddechu Zimowego Wilka".

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Przetrwanie + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar obraca się przeciw wilkołakowi, który natychmiast otrzymuje dwa punkty obrażeń poważnych od mrozu.

Porażka: Temperatura spada jedynie o stopień lub dwa.

Sukces: Temperatura w zasięgu 10 metrów na kropkę Pierwotnych Instynktów użytkownika spada nagle poniżej zera. Na wszystkich powierzchniach tworzy się szron, a woda zamarza. Jeśli Dar zostanie wykorzystany podczas ulewy, nagły marznący deszcz może uszkodzić linie energetyczne i połamać gałęzie drzew. Z powodu nagłego ochłodzenia istoty żywe otrzymują dwa obrażenia poważne. Ponadto wszyscy na danym terenie otrzymują modyfikator –2 do wszystkich testów Siły i Zręczności na czas trwania mocy (aczkolwiek nie będą otrzymywali dalszych obrażeń w kolejnych turach). Obniżona temperatura utrzymuje się przez jedną turę na sukces. Narrator może zdecydować, że istoty odpowiednio przed chłodem chronione otrzymują mniej obrażeń lub nie są obłożone modyfikatorami ujemnymi.

Użytkownik Daru chroniony jest przez bezpośrednimi skutkami jego działania, może jednak paść ofiarą

skutków pośrednich. Chłód nie rani go ani nie utrudnia mu działania, ale postać może pośliznąć się, próbując przejść po lodzie, lub zostać uderzoną przez upadający słup wysokiego napięcia.

W danej scenie Dar ten może być wykorzystany tylko raz.

Wyjątkowy sukces: Nagły szok wywołany zimnem jest szczególnie groźny – żywe istoty odnoszą trzy obrażenia zamiast dwóch.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Zima
−2	Lato

Piorun (•••••)

Dar ten skłania potężnego ptaka grzmotu, by skierował wzrok ku ziemi i omiótł błyskającym spojrzeniem dany cel. Na polecenie wilkołaka w jego wroga uderza piorun o mocy zdolnej zabić większość śmiertelnych i poważnie ranić nadprzyrodzonych przeciwników.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Inteligencja + Przetrwanie + Chwała – Obrona

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Piorun uderza w losowo wybrany cel, wroga lub przyjaciela.

Porażka: Wezwanie wilkołaka zostaje zignorowane.

Sukces: Piorun zadaje podstawową liczbę pięciu obrażeń poważnych, plus tyle obrażeń, ile sukcesów uzyskano w teście aktywacyjnym mocy, minus jeden. Wilkołak może wybrać dowolny widziany przez siebie cel, o ile tylko ofiara stoi na zewnątrz lub w pobliżu okna.

Wyjątkowy sukces: Uderzenie dodatkowo ogłusza przeciwnika na dwie tury.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Deszcz lub wietrzna pogoda
+1	Pochmurny dzień
−3	Bezchmurne niebo

Dary Półksiężyca

Patronujące Elodothom Dzieci Luny z chóru Elunim oczekują, że wilkołaki będą żyły w harmonii i postępowały honorowo. Dary te zachęcają Lud oraz światy ducha i materii do kierowania się tymi wartościami we wzajemnych kontaktach. O ile ogół Odrzuconych poświęca się obronie świata materii przed zagrożeniami ze strony Cienia, o tyle od Elodothów oczekuje się uznania prawa duchów do istnienia. Przedstawiciele tego patronatu robią wszystko, by powstrzymać wtargnięcia duchów, muszą jednak być świadomi, że nie mogą odpłacać im takimi samymi atakami. Dlatego też wykorzystywanie poniższych Darów w sposób egoistyczny i zdradziecki oraz nadużywanie ich mocy to niewątpliwie dobry sposób na wzbudzenie gniewu Elunim.

Opisane poniżej Dary dostępne są tylko dla Elodothów.

Podskórna Woń (•)

Aby być zdolnym do sprostania wymogom swych cnót, Elodoth musi potrafić rozpoznać niehonorowe zachowania, nawet jeśli są skrywane przed jego wzrokiem. Elunim dają swym wybrańcom zdecydowaną przewagę w tej kwestii, choć i tak konieczny jest pewien wysiłek ze strony wilkołaka.

Zwracając na kogoś baczną uwagę przez czas jednej tury, postać nie tylko odkrywa znaczenie jego słów i komunikatów niewerbalnych, ale także uzyskuje wgląd w jego serce. Jeśli osoba ta nie korzysta z nadnaturalnych metod skrywania swych emocji i intencji, Elodoth może natychmiast stwierdzić, czy kłamie, kłamie poprzez umyślne niedopowiedzenie, mówi prawdę, ale wprowadza w błąd, czy też umyślnie unika udzielenia klarownej odpowiedzi. Półksiężyc dysponuje również ogólnym wrażeniem jej stanu emocjonalnego, niezależnie od tego, jak bardzo starała się go zamaskować.

Dar ten nie odkrywa całej prawdy kryjącej się za kłamstwami, ale mądry Elodoth domyśli się jej z kontekstu. Podskórna Woń nie działa jak radar, wyszukując wszystkie formy obłudy i powiadamiając o nich wilkołaka. Z tej mocy można korzystać tylko w stosunku do jednej osoby naraz, do tego wyłącznie w przypadku umyślnych oszustw wymierzonych bezpośrednio w Elodotha. Ucharakteryzowanie się na ojca Półksiężyca nie spowoduje, że ten od razu zostanie ostrzeżony przed obłudą. Oszustwo stanie się jednak dlań widoczne, gdy osoba ta nazwie go swym synem i zacznie *zachowywać* się jak jego ojciec.

Takie wyczulenie utrzymuje się do końca danej sceny.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Czujność + Empatia + Czystość vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty oszusta

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać przekonana jest o prawdziwości słów danej osoby. Narrator może wykonywać test aktywacyjny w imieniu gracza, jeśli wynik ten jest prawdopodobny.

Porażka: Ofiara Daru uzyskała taką samą lub większą liczbę sukcesów w teście spornym. Wilkołak zdany jest na siebie, na swą intuicję, zdrowy rozsądek i wyczucie sytuacji.

Sukces: Większą liczbę sukcesów osiągnął Elodoth. Postać wyczuwa oszustwo lub jego brak w czynach i słowach podejrzanego. Poznaje jego stan emocjonalny w odniesieniu do bieżących spraw.

Wyjątkowy sukces: Półksiężyc osiągnął więcej sukcesów niż podejrzany, a zarazem jest ich pięć lub więcej. Jeśli dana osoba kłamie, staje się dla niej oczywiste, że Elodoth zdaje sobie z tego sprawę.Pewność siebie ulatnia się i osoba ta zdradza wskazówkę naprowadzającą Elodotha na trop prawdy.

Wymuszenie Prawdy (••)

Czasami wystarcza świadomość zakłamania bądź nieszczerości. Oszust skonfrontowany ze wstydliwą prawdą zazwyczaj ją wyzna. Jeśli jednak wilkołakowi zależy na czasie lub jeśli osoba ta pozbawiona jest wstydu i honoru, Elodoth może polegać na sile tego Daru.

Paskudnym warknięciem i kilkoma ostrymi słowami Elodoth wymusza na danej osobie ujawnienie prawdy kryjącej się za kontrowersyjnym tematem. Zazwyczaj wiąże się to z udzieleniem prawdziwej odpowiedzi na konkretne pytanie. Ofiara mocy może zostać zmuszona do zdjęcia przebrania albo ujawnienia swej magicznie skrywanej postaci, o ile to ona kontroluje tę maskaradę. Ofiara nie może ujawnić prawdy, której jest nieświadoma, a Daru tego nie można wykorzystywać do wydawania losowych poleceń. Może on jedynie ujawnić prawdę kryjącą się za konkretnym fałszem albo wymusić od kłamcy słowa prawdy.

Elodoth nie musi używać Podskórnej Woni przed aktywacją Wymuszenia Prawdy. Jest to jednak dobry pomysł. Użycie tej ostatniej i pogarda wobec osoby, która wcale nie kłamie, może spowodować brutalny odwet.

Wymuszenie Prawdy może zostać wykorzystane przeciw tej jednej osobie tylko raz dziennie, niezależnie od powodzenia (lub jego braku) we wcześniejszej aktywacji. Wilkołak musi rozmawiać z ofiarą twarzą w twarz.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Prezencja + Zastraszanie + Przebiegłość vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty ofiary

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Próba podporządkowania sobie ofiary kończy się tak wielkim niepowodzeniem, że Elodoth przez 24 godziny nie może korzystać z Wymuszenia Prawdy.

Porażka: Ofiara uzyskała identyczną lub większą liczbę sukcesów. Uparcie odmawia ujawnienia prawdy.

Sukces: Wilkołak osiągnął więcej sukcesów. Ofiara niechętnie wyjawia prawdę, nie pomaga jednak w niczym dobrowolnie.

Wyjątkowy sukces: Wilkołak osiągnął więcej sukcesów niż ofiara, a zarazem pięć lub więcej. Ofiara ujawnia całą prawdę, tak jak ją rozumie. Przedstawia nawet szczegóły, których Elodoth sam mógłby się nie domyślić.

Zawieszenie Broni (•••)

Większość Elodothów nie musi sięgać po Dary, by pełnić rolę arbitrów. Czasem jednak zależy im na czasie lub mają do czynienia z delikatną sprawą. Gdy Elodoth aktywuje tę moc, za jego sylwetką pojawi się lekka poświata w kształcie połówki księżycowej tarczy. Na wszystkich wokół rzuci ona kojący blask. Gdy jaśnieje, spada napięcie, a otrzeźwione umysły mają szansę przetrwać.

Działanie Daru utrzymuje się przez jedną scenę, podczas której ogniste charaktery zostają przygaszone. Przeciwne strony mogą się ze sobą nie zgadzać, podnosząc głos w gniewie, moc Daru utrudnia jednak okazywanie wrogości. Aby znów można było stosować przemoc – np. dokonać ataku, próby zniszczenia czyjegoś mienia albo aktywacji Daru wobec niechętnej temu osoby – należy wydać w akcji odruchowej jeden punkt Siły Woli. Dopiero po tym wydatku odzyskuje się swobodę działań. Agresywne działania takiej osoby niekoniecznie muszą zakończyć oddziaływanie Daru na pozostałych zebranych. Jeśli jednak Półksiężyc nie jest w stanie kontrolować malkontenta, lepiej, by zwolnił z odpowiedzialności za swe czyny również pozostałych. Jeśli postać korzystająca z Daru kogoś zaatakuje, działanie mocy zostaje natychmiast zakończone.

Użytkownik Daru może przerwać jego działanie w dowolnym momencie. Decyzja ta jednak będzie dotyczyła wszystkich poddanych tej mocy. Muszą oni widzieć i słyszeć aktywującego Dar Uratha, i *vice versa*.

Dar ten działa wyłącznie *przed* aktami przemocy. Gdy rozpęta się walka, jej uczestniczy będą poza zasięgiem działania mocy.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Perswazja + Honor

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Należy zapomnieć o pokojowych rozwiązaniach. Elodothowi udaje się obrazić wszystkie strony konfliktu. Nie może skorzystać wobec nich z Zawieszenia Broni aż do następnego wschodu księżyca.

Porażka: Elodoth może polegać wyłącznie na swym sprycie i uroku, nie znajduje się jednak na straconej pozycji.

Sukces: Dzięki działaniu postaci okolicę spowija aura spokoju.

Wyjątkowy sukces: Osoby poddane działaniu Daru muszą wydawać punkt Siły Woli za każdą *turę*, w której chcą dokonywać aktów wrogości. Nie są w stanie wyzwolić się spod uroku pojedynczym wydatkiem.

Wzmaganie Szału (••••)

Wilkołak może przebywać w formie Gauru jedynie przez liczbę tur określoną przez sumę wartości Wytrzymałości i Pierwotnych Instynktów. Po upływie tego czasu traci zdolność zachowywania równowagi pomiędzy ciałem a duchem. Elodoth, uosobienie dwoistości, jest w stanie nabrać szczególnej wprawy w dochowywaniu tejże równowagi.

Aktywując niniejszy Dar przed przyjęciem formy Gauru, Elodoth zwiększa liczbę tur, które będzie mógł w niej spędzić. Aktywacja musi nastąpić w turze bezpośrednio poprzedzającej turę przemiany w Gauru lub w tej samej turze, jeśli przemiana następuje w ramach akcji odruchowej. Należy jednak zwrócić uwagę na to, by liczba punktów wydawana w turze Esencji nie przekroczyła ograniczeń narzucanych przez Pierwotne Instynkty postaci (s. 75). Jeśli przemiana nie nastąpi w turze aktywacji Daru lub następnej, wydana Esencja zostaje utracona i wilkołak nie odnosi żadnych korzyści.

Czas, jaki Uratha może spędzić jako Gauru, rośnie o liczbę tur równą liczbie sukcesów osiągniętych w teście Wytrzymałości + Okultyzmu + Czystości. Te dodatkowe tury rozpoczynają się po upływie normalnej liczby tur wyznaczanej przez sumę Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów wilkołaka. Jeśli czas przebywania w formie Gauru został przedłużony, wilkołak wciąż ma możliwość zmiany kształtów w dowolnym momencie. Nic nie zmusza go do pozostawania w niej, o ile nie wpadnie w Szał Śmierci (s. 173). Moc ta nie oddziałuje na użytkownika znajdującego się w Cieniu, nie wpływa także na

przyjmowanie postaci innych niż Gauru. Nie może być z powodzeniem wykorzystana częściej niż raz w ciągu danej sceny.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Okultyzm + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar przeszkadza postaci w przyjęciu formy Gauru. Postać nie może tego zrobić do końca sceny, o ile nie zostanie sprowokowana do Szału Śmierci.

Porażka: Dar nie działa na postać.

Sukces: Dar zwiększa liczbę tur, podczas których postać może pozostawać w formie Gauru – o jedną za każdy sukces osiągnięty w teście aktywacyjnym.

Wyjątkowy sukces: Dar działa poprawnie i przedłuża czas przebywania w Gauru o dodatkową turę.

Złącz lub Dziel (•••••)

Podobnie jak Dar Wzmagania Szału, moc ta wpływa na czas przebywania w postaci Gauru, z tą różnicą jednak, że Złącz lub Dziel wykorzystuje się wobec innych wilkołaków, by przedłużać lub skracać czas, jaki mogą spędzić w formie bojowej.

Wykorzystując ten Dar, Elodoth jest w stanie zwiększyć liczbę tur, podczas których dany wilkołak będzie działał w formie Gauru. Wydając jeden punkt Esencji, może zwiększyć tę liczbę o tyle tur, ile sukcesów osiągnął w teście Wytrzymałości + Okultyzmu + Czystości. Te dodatkowe tury rozpoczynają się po upływie normalnej liczby tur, wyznaczanej przez sumę Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów postaci. Wilkołak, którego czas przebywania w formie Gauru został wydłużony, wciąż ma możliwość zmiany kształtów w dowolnym momencie. Nic nie zmusza go do pozostawania w niej, o ile nie wpadnie w Szał Śmierci (s. 173).

Inne wykorzystanie tego Daru to zachwianie równowagi koniecznej do utrzymania formy Gauru, poprzez wpływ na połączenie ofiary z jej duchowością. Należy wydać punkt Esencji i wykonać test Manipulacji + Okultyzmu + Przebiegłości, którego pula pomniejszona zostanie o wartość Determinacji ofiary (chyba że ofiara poddaje się działaniu mocy dobrowolnie). Liczba sukcesów osiągniętych w tym teście zostaje odjęta od liczby tur, które ofiara może spędzić w formie Gauru. Zmuszona w ten sposób do przemiany wraca do postaci Hishu.

Dwóch użytkowników przeciwnych wersji tego Daru może obrać za cel tę samą osobę. Efekt ich wpływu określa się poprzez wzajemne porównanie liczby osiągniętych sukcesów. Tak więc, jeśli osiągnięto trzy sukcesy w celu wydłużenia czasu działania w Gauru, oraz jeden, by czas ten skrócić, uzyskane zostaną jedynie dwie dodatkowe tury. Pojedynczy Elodoth nie może jednocześnie aktywować dwóch wersji tej mocy. Nie może wzmocnić po kolei każdego z członków swej watahy, po czym zająć się osłabianiem wroga. Dar traktowany jest jako aktywny przez cały czas wpływania na formę Gauru danego wilkołaka.

Moc ta nie ma wpływu na przyjmowanie postaci innych niż Gauru, nie oddziałuje również na istoty inne niż Uratha. Nie może zostać wykorzystana do zredukowania czasu trwania Szału Śmierci.

Osoba poddawana działaniu Daru musi znajdować się na linii wzroku użytkownika mocy. Użytkownik nie może wykorzystać Daru w stosunku do samego siebie.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Okultyzm + Czystość (aby wydłużyć czas trwania Gauru); Manipulacja + Okultyzm + Przebiegłość – Determinacja opierającego się wilkołaka (aby skrócić czas trwania Gauru)

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar przynosi efekt przeciwny do zamierzonego. Jeśli miał wyprowadzić ofiarę z Gauru, ta może pozostawać w tej formie o turę dłużej. Jeśli miał przedłużyć czas w Gauru, ofiara natychmiast przyjmuje postać Hishu.

Porażka: Dar nie ma wpływu na wilkołaka.

Sukces: Dar wydłuża lub skraca czas przebywania w Gauru o jedną turę za każdy osiągnięty sukces.

Wyjątkowy sukces: Dar działa poprawnie i przedłuża lub skraca czas przebywania w Gauru o dodatkową turę, zgodnie z zamiarami aktywującego go Elodotha.

Dary Siły

Od Króla Likaona, po hollywoodzkiego Wilkołaka, wszystkie opowieści o wilczych zmiennokształtnych zgodnie głoszą, że ci, których dotknęła klątwa likantropii, dysponują nadludzką siłą. Choć nie wszystkie elementy wilkołaczego mitu są w przypadku Uratha prawdziwe, ta cecha z pewnością jest faktem. Przeciętny Uratha w formie Gauru jest w stanie rozszarpać człowieka na strzępy czy przewrócić samochód. Z pomocą pewnych Darów jednak zdolny jest dokonywać wyczynów, które nie śniły się ani Owidiuszowi, ani nikomu w studiu Universal.

Darów Siły uczy mnogość zwierzęcych duchów, zazwyczaj powiązanych z krzepą, oraz niektóre duchy ziemi i wojny.

Miażdżący Cios (•)

Czasami wilkołak musi zabić bez użycia kłów i pazurów – być może po to, by zmylić łowców poszukujących „zdziczałego zwierzęcia-ludojada" lub by okazać pogardę swej zwierzynie. Miażdżący Cios pozwala zadawać ciosy, które potrafią strzaskać kości. Niewiele rzeczy naturalnych i nadnaturalnych jest w stanie stawić czoła takiej potędze.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Efekt działania Daru utrzymuje się do końca sceny. Do tego czasu wszystkie zadane przez wilkołaka obrażenia lekkie, niezależnie od tego, czy są skutkiem uderzenia gołą pięścią, czy tępym narzędziem, zamieniają się na obrażenia poważne.

Potężny Skok (••)

Moc tego Daru pozwala wilkołakom wykonywać skoki na wielkie odległości, co jest niewykonalne w przypadku tak ma-

łych stworzeń. Uratha, który poznał ten Dar, może w pogoni za swą zwierzyną bez wysiłku skakać z dachu na dach.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany

Akcja: Odruchowa

Postać, która zna ten Dar, otrzymuje automatycznie sześć kości do każdego testu skoków (zob. *Skakanie*, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 73). Efekt działania Daru jest trwa niezmiennie od chwili poznania go.

Rozpruwanie Stali (•••)

Wilkołaki czerpią swą siłę ze źródła starszego od dzieł ludzkości. Rozpruwanie Stali napełnia pazury wilkołaka niszczycielską siłą, której nie oprą się żelazo, stal ani beton. Postać posiadająca ten Dar rozpruwa stal niczym tekturę, a kamień drze pazurami równie łatwo jak glinę. Daru tego używać można wyłącznie w formach Dalu, Gauru i Urshul.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Siła + Rzemiosło + Chwała

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Moc Daru zawodzi, a pazury wilkołaka mięknią i łamią się. Uratha otrzymuje jeden punkt lekkich obrażeń.

Porażka: Wilkołak nie uzyskuje żadnej szczególnej przewagi.

Sukces: Starając się uszkodzić pazurami nieruchomy przedmiot, postać może zignorować tyle poziomów jego Trwałości (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 135), ile sukcesów uzyskała w teście aktywacyjnym Daru. Efekt jego działania utrzymuje się przez turę na każdy z osiągniętych sukcesów. Jeśli wilkołak zaatakuje cel chroniony przez pancerz, Dar ten pozwala zignorować tyle punktów Pancerza, ile sukcesów uzyskano podczas jego aktywacji. Rozpruwanie Stali nie pozwala ignorować punktów Pancerza i Trwałości uzyskanych dzięki zdolnościom nadnaturalnym, np. dzięki Darowi Pancerza Szału.

Wyjątkowy sukces: Postać może ignorować odpowiednią liczbę punktów Trwałości i Pancerza, a ponadto na czas działania Daru otrzymuje modyfikator +1 do wszystkich testów ataków wykonywanych bez użycia broni.

Mocarne Ramię (••••)

Dzięki temu Darowi wilkołak jest w stanie miotać na wielkie odległości nawet olbrzymimi czy nieporęcznymi przedmiotami. Zależnie od okoliczności może to oznaczać rzucenie głazem we wrogów albo ciśnięcie członkiem watahy ponad płomieniami.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Mocarne Ramię pozwala wilkołakowi rzucić obiektem, ignorując jego Rozmiar (zob. *Rzucanie*, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 75). Krótki zasięg rzutu zostaje zwiększony z (Siła + Zręczność + Wysportowanie – Rozmiar rzucanego obiektu) metró w do (Siła + Zręczność + Wysportowanie) metrów. Obiekty o aerodynamicznych kształtach mogą być miotane na dwukrotnie większe odległości, zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowo Dar ten pozwala postaci rzucić przedmiotem o Rozmiarze do dwóch razy większym niż jej Siła. W ten sposób postać o Sile 4 może miotać obiektami o Rozmiarze 8. Siła postaci określana jest przez jej aktualną formę: Hishu, Dalu lub Gauru. Celność rzutu określa się, tak jak zwykle, testem Zręczności + Wysportowania + wyposażenia. Dar ten działa na potrzeby pojedynczej akcji. Mocarne Ramię może zostać wykorzystane do ciśnięcia obiektem podniesionym dzięki Dzikiej Sile (co również zmienia potencjalnie maksymalny Rozmiar rzucanego przedmiotu). Bez połączenia tych Darów Rozmiar obiektu rzucanego wyłącznie przy pomocy Dzikiej Siły odejmowany jest od dystansu rzutu.

Dzika Siła (•••••)

Choć wilkołaki i tak są zdolne do niesamowitych wyczynów siły, czasami nawet Uratha muszą dokonać nie tylko nieprawdopodobnego, ale i niemożliwego. Przywołując nieposkromioną siłę Ojca Wilka, wilkołak nasyca swe mięśnie, kości i ścięgna ułamkiem potęgi swego przodka, dzięki czemu może dokonać pojedynczego, niewyobrażalnego pokazu siły.

Koszt: 1 punkt Esencji na trzy uzyskane poziomy Siły

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Każdy poświęcony na aktywację tego Daru punkt Esencji zwiększa pierwotną Siłę postaci o trzy kropki; nie uwzględnia się normalnych ograniczeń narzucanych przez Pierwotne Instynkty. Przykładowo, postać o Sile 4, na którą wydano jeden punkt Esencji, będzie miała Siłę 7. Gdyby wydano dwa punkty, Siła wyniosłaby 10. Gracz może wykonać test Siły + Wytrzymałości, korzystając z wartości Siły uzyskanej dzięki temu Darowi, by postać mogła unieść więcej niż zwykle. Moc tego Daru utrzymuje się wyłącznie przez jedną turę.

Dary Skrytości

Wilkołaki częstokroć odnoszą wymierne korzyści, jeśli uda im się nie pozostawić śladów stóp czy innych oznak swej obecności. Zdolność szybkiego i skrytego przemieszczania się jest przydatna podczas polowania oraz śledzenia wroga. Dary te odzwierciedlają nadprzyrodzoną zdolność wilkołaków do ukrywania się przed oczyma ciekawskich. Ta lista Darów jest nadrzędną dla Łowców w Mroku. Mogą z niej jednak korzystać wszyscy, którzy chcą działać pod osłoną tajemnicy. Najczęściej mocy tych nauczyć się można od duchów nocnych zwierząt albo innych bytów związanych z nocą.

Kroki we Mgle (•)

Wilkołaki nieźle radzą sobie z ukryciem się przed wzrokiem przeciwnika i zatarciem swojego zapachu. Jednak Uratha posługującego się Krokami we Mgle nie wytropiłby nawet myśliwski ogar. Zapach wilkołaka słabnie do poziomu niemalże niewyczuwalnego.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Wszystkie próby tropienia lub wykrywania wilkołaka przy pomocy zmysłu węchu automatycznie otrzymują modyfikator –1 (zob. *Tropienie*, s. 178), nawet gdy Dar ten jest nieaktywny. Wydając punkt Esencji, wilkołak wzmacnia efekt działania Daru, zwiększając ten modyfikator do –3. Postać może również świadomie stłumić działanie mocy, pozostawiając normalny ślad swego zapachu.

Wtapianie się (••)

Doświadczony łowca docenia możliwość pozostania niezauważonym. Dzięki temu Darowi, pozostając w bezruchu, wilkołak może wtopić się w otoczenie – zostać przeoczonym, mimo znajdowania się na widoku.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Czujność + Skradanie się + Przebiegłość vs. Czujność + Opanowanie (zob. niżej)

Akcja: Natychmiastowa lub test sporny

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać zwraca na siebie uwagę. Osoby obserwujące dany teren nie są w stanie jej nie zauważyć.

Porażka: Postać nie zdaje sobie sprawy z tego, jak dobrze jest ukryta, dopóki nie zostanie znaleziona lub przeoczona.

Sukces: Postać jest w stanie „ukrywać się na widoku", wtapiając się w otoczenie dzięki pozostaniu w bezruchu, nawet jeśli nie znajduje się za jakąkolwiek osłoną. Przypadkowi obserwatorzy wykonują test pulą Czujności w odruchowym teście przeciw wynikowi testu aktywacyjnego. Ci, którzy aktywnie poszukują postaci, testują jako akcję natychmiastową Czujność + Opanowanie w teście spornym. Jeśli to wilkołak wygra, nie sposób odróżnić go od tła. W razie wykorzystania nadprzyrodzonej mocy obserwacji sukcesy jej testu aktywacyjnego muszą przewyższyć liczbę sukcesów uzyskanych przez wilkołaka. Nawet najmniejszy ruch zostanie zauważony przez obserwatora, negując działanie Daru.

Wyjątkowy sukces: Nic ponad to, na co wskazuje duża liczba sukcesów.

Biegnący Cień (•••)

Czasami trzeba dokonać wyboru pomiędzy poruszaniem się w sposób szybki lub cichy. Dar ten likwiduje podobne dylematy. Wilkołak może truchtać po suchych liściach tak cicho, jakby ostrożnie poruszał się na palcach.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Odruchowa

Na czas danej sceny wilkołak jest w stanie biec tak cicho, jakby szedł. W związku z tym zwyczajne testy Skradania się stają się dla postaci akcjami odruchowymi. Postać może skradać się niemal zupełnie niefrasobliwie, nie ryzykując, że narobi hałasu. Potencjalni obserwatorzy otrzymują modyfikator –3 do testów spornych związanych z zauważeniem cicho poruszającej się postaci. Jeśli jednak dźwięk nie jest istotnym czynnikiem w wykryciu wilkołaka, modyfikator ten nie ma zastosowania.

Z Ciała w Cień (••••)

Ten Dar czyni wilkołaka żywym cieniem. Gdy jego ciało jest przemienione w materię cienia, Uratha może z łatwością prześlizgiwać się przez różne miejsca, nawet przez szczelinę pod drzwiami lub przez pęknięcia w ścianach.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Skradanie się + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postaci nie udaje się przyjąć formy cienia i nie może tego próbować ponownie do końca sceny. Ponadto jej własny cień znajduje się pod negatywnym wpływem mocy. Przez całą scenę postać rzuca cień formy odmiennej od tej, w której się znajduje. W Hishu może mieć cień Gauru albo Urhan, zaś jeśli przejdzie w Gauru – cień Urshul albo Hishu.

Porażka: Postaci nie udaje się przyjąć formy cienia.

Sukces: Daru tego użyć można wyłącznie wtedy, gdy mogą pojawić się cienie. Jeśli postać otoczona jest światłami na tyle jaskrawymi, że nie widać żadnych cieni, albo też wokół panuje nieprzenikniona ciemność, nie będzie w stanie przemienić się w cień. Gdyby przemieniona w cień postać znalazła się nagle w takiej sytuacji (np. podczas awarii prądu zostałaby zamknięta w piwnicy bez okien), zmuszona zostanie do przyjęcia swej zwyczajnej formy.

Ciało postaci staje się dwuwymiarowym cieniem tej samej wysokości i szerokości co ona sama. Cień ten kładzie się płasko na ziemi, ścianach, drzewach i innych powierzchniach. Zdaje się on być cieniem samej postaci, toteż będzie odzwierciedlał formę, w jakiej jej ciało znajdowało się przed aktywacją Daru. Forma cienia jednak jest materialna. Postać może zostać zraniona, a ranny cień broczy prawdziwą krwią.

W formie cienia postać uzyskuje modyfikator +3 do testów Skradania się oraz do Obrony. Może wpływać na otaczające ją przedmioty i zachowuje swe normalne Atrybuty, związane z formą, w jakiej była przed przemianą w cień. Ograniczenia formy cienia utrudniają jednak te działania. Każdy test związany z wpływaniem na otoczenie (jak atak na wroga lub pisanie na klawiaturze komputera) wykonywany jest z modyfikatorem –2. Spowodowane jest to koniecznością „płaskiego" prześlizgiwania się po różnych powierzchniach. Jeśli postać chce, na przykład, zaatakować wroga, nim zatopi w nim cieniste pazury, musi prześliznąć się ku niemu po ziemi, a nawet częściowo wśliznąć się po jego ciele.

Postać jest również w stanie przeciskać się przez niewielkie szczeliny czy pod drzwiami, jeśli tylko jest tam wystarczająca ilość światła i cienia, by mogła zachować swą formę. Może nawet chodzic po ścianach, jeżeli mogłaby to robić także w normalnej postaci. Nie jest jednak w stanie poruszać się po powierzchni wody czy innych płynów. Może zmieniać wilkołacze formy tak jak zwykle, mimo posiadania cienistej postaci. Gdy działanie Daru dobiegnie końca, postać wraca do normalnej postaci w ostatnio przybranej formie.

Postać może pozostawać w formie cienia przez minutę na każdy osiągnięty sukces. Może również zakończyć działanie Daru przed czasem.

Elementy ubrania i przedmioty osobiste zmieniają się w cień razem z postacią. Nie dotyczy to jednak dużych przedmiotów trzymanych w dłoniach, np. strzelby, ale przemianie ulegnie broń, która jest fetyszem.

Wyjątkowy sukces: Postać może pozostać w formie cienia do końca sceny.

Zniknięcie (•••••)

Najbardziej zaawansowana z form ukrywania się przed wzrokiem. Wilkołak może natychmiast zniknąć z oczu, nawet jeśli ktoś go obserwuje. Kamery, wykrywacze ciepła – żaden detektor wizualny nie jest w stanie dostrzec ukrytego wilkołaka. Dar ten nie zapewnia jednak ochrony przed innymi zmysłami.

Koszt: 2 punkty Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Skradanie się + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Moc zawodzi i przez 24 godziny nie może być ponownie wykorzystana.

Porażka: Dar nie działa.

Sukces: Użytkownik Daru może normalnie poruszać się i walczyć. Testy percepcji i wykrycia, mające na celu rozpoznanie lub zauważenie go, obłożone są modyfikatorem –5, jeśli nie są oparte wyłącznie na zmysłach węchu lub słuchu.

Przeciwnicy walczą z postacią na oślep; by ją trafić, muszą polegać na swym sprycie i pozostałych zmysłach – oprócz wzroku (zob. *Walka na oślep*, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 166). Za każdym razem, gdy wilkołakowi zadany zostanie cios, musi on wykonać test Czujności + Determinacji, pozwalający utrzymać działanie Daru, i osiągnąć w nim liczbę sukcesów większą od ilości otrzymanych obrażeń. Utrata przytomności przerywa działanie Daru. Poza tymi obwarowaniami Dar aktywny jest do końca sceny, chyba że postać zdecyduje się wcześniej zakończyć jego działanie.

Wyjątkowy sukces: Testy Czujności + Determinacji, mające na celu utrzymanie działania Daru, wykonywane są z modyfikatorem +1.

Dary Szału

Duchy doceniają potęgę, jaką Szał daje wilkołakom i szanują ją, nawet jeśli gardzą sposobem, w jaki wilkołaki ją zdobyły. Aby obłaskawić wilkołaki i, być może, skłonić je do skierowania swego Szału na innych przeciwników, duchy ofiarowują poniższe Dary. Pozwalają one wilkołakom uzyskać jeszcze większą potęgę, a nawet manipulować siłą Szału zarówno wrogów, jak i sprzymierzeńców.

Maska Szału (•)

Poprzez wystawienie innych na wpływ Delirium i wzmocnienie jego efektów postać może sprawić, że będzie się wydawała wyjątkowo przerażająca. Jeśli będzie akurat w formie Dalu albo Urshul, siła Delirium dorówna tej w postaci Gauru. W przypadku aktywowania Daru w formie Hishu lub Urhan Delirium osiągnie siłę właściwą (odpowiednio) dla postaci Dalu i Urshul. Daru tego nie można wykorzystywać w formie Gauru. Efekt jego działania utrzymuje się tak długo, jak długo wilkołak pozostaje w postaci, w której go aktywował, do chwili anulowania jego działania przez postać albo do końca sceny (w zależności od tego, która z tych sytuacji zajdzie pierwsza).

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany

Akcja: Natychmiastowa

Doskonalenie Szału (••)

Dzięki temu Darowi postać jest w stanie skuteczniej kierować mocą swego Szału. Poświęca liczbę tur, którą mogła będzie spędzić w formie Gauru, zwiększając dzięki temu swoją sprawność fizyczną. Dzięki każdemu z sukcesów osiągniętych w teście aktywacyjnym gracz może wymienić jedną z tur przebywania w Gauru na jedną tymczasową kropkę Siły lub Zręczności. Jeśli gracz osiągnie dwa sukcesy, może poświęcić dwie tury w Gauru, uzyskując dzięki temu dwie dodatkowe kropki Siły, dwie dodatkowe kropki Zręczności albo po jednej dodatkowej kropce Siły i Zręczności. Zwiększone poziomy Atrybutów utrzymują się tylko, gdy postać jest w Gauru, a wracają do normalnego poziomu, gdy tylko zmieni ona formę.

Dar ten może zostać aktywowany w chwili przyjęcia formy Gauru albo gdy postać już ją przyjęła, ale może zrezygnować z jakichś tur przebywania w tej formie. Jeśli nie ma już tur na wymianę, Dar nie może zostać aktywowany. Ponieważ aktywacja Doskonalenia Szału to akcja odruchowa, uzyskane poziomy Atrybutów mają zastosowanie już w turze aktywacji Daru. Czynność aktywowania tego Daru nie jest traktowana jako czynnik odwracający uwagę od atakowania w formie Gauru i nie grozi wpadnięciem w Szał Śmierci. Jeśli przed zakończeniem działania tego Daru postać wpadnie w Szał Śmierci, Dar przestaje funkcjonować i postać podlega normalnym zasadom Szału Śmierci.

Wartości zwiększonych w ten sposób Atrybutów nie są ograniczane przez cechę Pierwotnych Instynktów. Należy pamiętać, że po zwiększeniu wartości Zręczności i/lub Siły cechy Szybkości, Obrony i Inicjatywy również ulegną zmianie.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Przetrwanie + Czystość

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać traci jedną turę z czasu, który może spędzić w formie Gauru, nie uzyskuje jednak dodatkowych poziomów Atrybutów.

Porażka: Postać nie traci tur z czasu w Gauru, nie uzyskuje jednak poziomów Atrybutów.

Sukces: Każdy z uzyskanych sukcesów pozwala na poświęcenie jednej tury, którą postać mogłaby jeszcze spędzić w formie Gauru. Za każdą z poświęconych w ten sposób tur postać otrzymuje tymczasowo jeden poziom Siły lub Zręczności. Ograniczenia poziomów cech wynikające z wartości Pierwotnych Instynktów nie mają w tym przypadku

zastosowania. Ewentualne sukcesy przekraczające liczbę tur, które postać może poświęcić, pozostaną niewykorzystane.

Wyjątkowy sukces: Postać może zwiększać również poziom swej Wytrzymałości. Skutkiem będzie zwiększenie liczby poziomów Zdrowia postaci, jednak zmianie *nie ulega* liczba tur, które postać będzie mogła spędzić w formie Gauru (określana sumą Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów).

Spijanie Szału (•••)

Stawienie czoła wilkołakowi dysponującemu tym Darem to doprawdy niebezpieczne zadanie. Uratha ten jest w stanie kraść siłę Szału swego przeciwnika i samemu z niej korzystać. Wciągając z sykiem powietrze, użytkownik Daru czerpie z sił przeciwnika płynących ku niemu falą rozedrganego powietrza. Ofiara mocy traci tury, które mogłaby spędzić w Gauru, a jako dodatkowe, poza własnymi, uzyskuje je użytkownik Spijania Szału.

Uratha może korzystać z tego Daru wyłącznie wobec innego wilkołaka znajdującego się obecnie w Gauru. Gdy moc zostanie aktywowana, postać w ramach akcji odruchowej sama przyjmuje formę Gauru, jeśli w danej scenie tego jeszcze nie zrobiła. Przyjęcie formy Gauru w połączeniu z aktywacją tej mocy wiąże się z wydaniem dodatkowego punktu Esencji. W celu zmiany formy nie można wykonać testu pulą Wytrzymałości + Przetrwania + Pierwotnych Instynktów. Jeśli użytkownik Daru przyjmował już w tej scenie formę Gauru, wciąż może skorzystać z mocy Spijania Szału. Jeśli wykona udany test aktywacyjny Daru, odbierze przeciwnikowi tury formy Gauru, sam jednak ich nie uzyska. Jeśli Dar ten zostanie wymierzony w wilkołaka w Szale Śmierci, postać ta ma prawo do testu Determinacji + Opanowania wykonywanego w celu opanowania *Kuruth*. Niemniej jednak użytkownik Spijania Szału musi również odeprzeć Szał Śmierci, inaczej sam zostanie ogarnięty przez *Kuruth*.

Wilkołak może skutecznie skorzystać z tego Daru tylko raz w ciągu danej sceny. Ponadto może to zrobić wobec jednego celu, nim sam przyjmie postać Gauru. Jeden wilkołak może jednak być celem kilku użytkowników Spijania Szału.

Uratha będący obecnie w formie Gauru może skorzystać z tej mocy wobec innego wilkołaka w Gauru. Aktywacja tego Daru nie jest czynnikiem odwracającym uwagę od atakowania wrogów w danej turze.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Prezencja + Empatia + Przebiegłość – Opanowanie celu

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Cel mocy nie traci tur do spędzenia w Gauru. Należy wykonać test Determinacji + Opanowania, by sprawdzić, czy użytkownik Daru nie wpadnie w Szał Śmierci. Jeśli test zakończy się powodzeniem, postać nie przyjmie formy Gauru. Postać nie może w danej turze ponownie aktywować tego Daru. Jeśli w danej scenie wilkołak już przyjął postać Gauru, automatycznie – na skutek dramatycznej porażki – wpada w Szał Śmierci.

Porażka: Nic się nie dzieje.

Sukces: Użytkownik Spijania Szału w ramach akcji odruchowej przyjmuje postać Gauru, chyba że w tej scenie już to zrobił. Każdy sukces w teście aktywacyjnym powoduje, że cel traci turę w Gauru na rzecz użytkownika Daru. Jeśli sukcesów będzie więcej niż tur, które cel Daru może spędzić w Gauru, wilkołak nie uzyska większej liczby tur niż ta, z której skorzystać mógłby



cel. Jeśli więc osiągnięte zostaną cztery sukcesy, a ofiara mocy może spędzić w Gauru jeszcze tylko dwie tury, wilkołak posługujący się Spijaniem Szału uzyska tylko dwie tury przebywania w formie Gauru.

Jeśli użytkownik Daru w danej scenie przyjmował już postać Gauru, wykonywany jest test odparcia Szału Śmierci, a ofiara mocy traci tury, które mogłaby spędzić w Gauru.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu; kolejne tury są nagrodą za dużą liczbę sukcesów.

Rozniecanie Szału (••••)

Zazwyczaj Uratha jest w stanie przyjąć formę Gauru tylko raz w ciągu danej sceny (z wyjątkiem Szału Śmierci). Wilkołaka, który opanował niniejszy Dar, nie obowiązują jednak takie ograniczenia. Dzięki udanemu testowi Wytrzymałości + Ekspresji + Chwały oraz wydatkowi jednego punktu Siły Woli postać może wejść w Gauru po raz drugi podczas danej sceny. Tym razem jednak nie będzie mogła pozostawać w tej formie równie długo.

Postać może skorzystać z tego Daru wyłącznie, jeśli w danej scenie już raz przyjęła formę Gauru i jeśli czas, który mogła w niej spędzić, minął lub postać z własnej woli przyjęła inną formę.

Wilkołak może używać Doskonalenia Szału, korzystając jednocześnie z Rozniecania Szału, i jest wtedy wciąż podatny na Spijanie Szału. Może również skorzystać z Rozniecania Szału w jednej turze, a w następnej użyć Spijania Szału na innym wilkołaku.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Ekspresja + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać wpada automatycznie w Szał Śmierci, przy czym nie może zapobiec mu wydatkiem punktu Siły Woli.

Porażka: Postaci nie udaje się Rozniecenie Szału i w danej scenie nie może już skorzystać z tego Daru.

Sukces: Postaci udaje się Rozniecenie Szału. Gracz wykonuje nowy test zmiany kształtów (albo wydaje na ten cel punkt Esencji), aby postać przyjęła formę Gauru na liczbę tur równą sumie Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów – 2.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu, przy czym czas trwania drugiego Szału jest normalny (bez modyfikatora – 2).

Wypaczenie Szału (•••••)

Wilkołak w stanie Szału to potężny wojownik i sprzymierzeniec. Uratha dysponujący Wypaczeniem Szału może jednak obrócić Szał swego wroga przeciw niemu, marnując go i odbierając kontrolę nad nim niczego niespodziewającej się ofierze. Wypowiadając w Pierwszej Mowie paskudną klątwę, użytkownik tego Daru zatruwa Szał swej ofiary, czyniąc go zdominowanym przez instynkt przetrwania.

Dzięki wydatkowi punktu Esencji i udanemu testowi Manipulacji + Zastraszania + Czystości Dar zamienia kontrolowany Szał ofiary w bezmyślne dążenie do przetrwania za wszelką cenę, właściwe ciężko rannemu wilkołakowi opanowanemu przez Kuruth. Ofiara nie odnosi faktycznych obrażeń. Jeśli jednak wykonany w teście spornym rzut pulą Opanowania + Pierwotnych Instynktów nie zapewni jej takiej samej (bądź większej) liczby sukcesów, jaką uzyskał użytkownik Daru, traci panowanie nad sobą i przez resztę sceny ucieka, ogarnięta Szałem Śmierci i instynktem przetrwania.

Dar ten działa wyłącznie wobec osób znajdujących się już w formie Gauru. Osoba ta niekoniecznie spędziła w tej formie wystarczająco dużo czasu, by zyskać modyfikatory wynikające z ran. Jeśli ofiara Daru podlega takim modyfikatorom w chwili jego aktywacji, automatycznie podejmuje się ucieczki. Wilkołak nie może skorzystać z tego Daru, jeśli sam znajduje się w Gauru. Wypaczenie Szału nie zadziała również na Uratha opanowanego już przez Szał Śmierci.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Zastraszania + Czystość vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Ofiara Daru wpada w Szał Śmierci związany z bezmyślną destrukcją, a nie instynktem samozachowawczym.

Porażka: Jeśli test użytkownika Daru się nie powiedzie, lub ofiara uzyska w teście spornym przynajmniej tyle samo sukcesów co on, nic się nie dzieje. Wilkołak nie może już w danej scenie skorzystać z tego samego Daru wobec tej osoby.

Sukces: Użytkownik Daru osiągnął więcej sukcesów, dlatego też ofiara Wypaczenia Szału wpada w *Kuruth* – na tych samych zasadach jak w sytuacji, gdy znajduje się już w stanie Szału Śmierci i otrzyma ilość obrażeń wymuszającą ucieczkę. Ofiara pozostaje w tym stanie do końca sceny, ucieka ratując swe życie i nie zważając na to, co dzieje się wokół.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu, przy czym ofiara traci dodatkowo punkt Siły Woli.

Dary Śmierci

Niektóre kultury uważały wilka za posłańca pośredniczącego między życiem i śmiercią, tego, który kroczy w obu światach. Opowieści te po części odzwierciedlają tylko legendy o Ojcu Wilku, a po części są prawdziwe. Ukazują tajemnice śmiertelności odkryte przez Wilczycę Śmierci, a później przekazane jej dzieciom, Kościanym Cieniom. Dary Śmierci pozwalają wilkołakowi wpływać na granicę pomiędzy światami w subtelny, acz skuteczny sposób. Zazwyczaj uczą ich duchy śmierci lub duchy zwierząt ze śmiercią powiązanych (takich jak: sępy, węże, kruki i szakale).

Wejrzenie Śmierci (•)

Aby objąć coś umysłem, trzeba najpierw to coś móc dostrzegać. Wilkołak posiadający ten Dar może dostosować swój wzrok tak, by dostrzegać ślady pozostawione przez śmierć. Widzi zjawy i duchowe odbicie miejsca, gdzie rozegrała się śmierć człowieka bądź zwierzęcia wyższego. Wiedza ta może jednak przepełniać go smutkiem. Podczas działania tego Daru oczy postaci stają się mlecznobiałe, jak gdyby

cierpiała na kataraktę. Wciąż jednak jest w stanie postrzegać swoje otoczenie.

Koszty: Brak

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Natychmiastowa

Podczas danej sceny wzrok postaci dostrojony jest do zmarłych. Wilkołak widzi zjawy, nawet jeśli te normalnie byłyby niewidoczne. Uruchomienie tej zdolności wymaga od postaci wyłącznie wysiłku woli i wykorzystania swej akcji w danej turze.



Podczas działania Daru gracz może wykonać test Inteligencji + Okultyzmu, by sprawdzić, czy postać będzie w stanie dostrzec w swym otoczeniu „plamy" śmierci. Poszukiwania takie równoznaczne są z wykonaniem akcji natychmiastowej. Powodzenie w niej pozwala wilkołakowi dostrzec widmową plamę krwi w każdym z miejsc, gdzie w ciągu ostatniego cyklu księżycowego zginęło stworzenie nie mniejsze niż kot. Rozmiar plamy sugeruje szacunkowy ładunek emocjonalny związany z daną śmiercią. Człowiek, który odszedł w spokoju, oraz bolesna śmierć psa pozostawiają plamy podobnego rozmiaru (wielkości ludzkiego korpusu). Im ciemniejsza plama, tym świeższa śmierć. Dar ten nie jest w stanie ujawnić żadnych innych okoliczności śmierci, choć wilkołak może wykorzystać zarówno tę moc, jak i Echo Snu (s. 144), by namierzyć i zanalizować miejsce zbrodni.

Działanie Wejrzenia Śmierci odnosi się wyłącznie do postaci przebywających w świecie materialnym.

Widmowy Nóż (••)

Nie wszystkie zjawy są nieszkodliwe, a Dar ten pozwala wilkołakowi na radzenie sobie z tymi, które nie są przyjaźnie nastawione. Nasycając broń ułamkiem swej Esencji, wilkołak może zakląć ją tak, by uderzała w niematerialne zjawy z taką samą łatwością, z jaką zadawać może rany żywym celom.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Test nie jest wymagany.

Akcja: Natychmiastowa

Wilkołak musi trzymać daną broń lub jej dotykać, by móc nasycić ją Esencją. Mocy tej można użyć do nasycenia Esencją nie tylko miecza lub pistoletu, ale też łomu, deski z gwoździem czy piły łańcuchowej. Podczas danej sceny nasycona Esencją broń traktowana jest na potrzeby ranienia zjaw jako zaklęta (**Świat Mroku: Podręcz-**

nik Podstawowy, s. 214). Broń zaklęta przez Widmowy Nóż może zadawać obrażenia lekkie i poważne – w zależności od wyboru postaci. Miecz klaive może być zaklętą bronią miłosierdzia, zadającą zjawom wyłącznie obrażenia lekkie, mimo że celom żywym zadaje obrażenia poważne. Broń pod wpływem tego Daru dodaje również kostkę do pul ataków wykonywanych nią przeciw zjawom.

Widmowy Nóż nie daje broni możliwości atakowania dowolnych istot niematerialnych – można dzięki niemu atakować wyłącznie zjawy. Dlatego też broń zaklęta Widmowym Nożem nie może zranić ducha znajdującego się w Zmierzchu (s. 252) ani Nowiu posługującego się Darem Widmowego Kroku (s. 111). Premia jednej kości jest jednak zachowywana, jeśli ostrze może dosięgnąć atakowanego nim ducha, na przykład w sytuacji, gdy skorzystał on z odpowiedniej Numen i zmaterializował się, albo jeśli zarówno duch, jak i wilkołak znajduje się w Cieniu.

Jeśli Widmowy Nóż użyty zostanie do nasycenia Esencją broni palnej, Dar wpływa na amunicję, którą w chwili aktywacji mocy broń jest załadowana. Amunicja załadowana po aktywacji mocy nie jest już objęta jej wpływem. Broń zasilana pociskami korzystającymi z siły mięśni, taka jak łuki, nie przekazuje właściwości Daru swej amunicji. Należy skorzystać zeń na kołczanie strzał lub garści oszczepów.

Postać może skorzystać z tego Daru w celu nadania swej naturalnej broni jego mocy – jej pazury będą mogły rozszarpywać ducha, tak jakby zbudowany był z materii, a nawet, by mogła go uderzyć lub pochwycić. Darem tym nie można nasycić naturalnej broni innej istoty, może z niej więc korzystać jedynie posiadacz Daru.

Dar ten nie nadaje zdolności widzenia zjaw ani postrzegania ich w inny sposób.

Świadectwo Zmarłych (•••)

Wielu okultystów wierzy, że ciało zmarłej osoby zachowuje pamięć chwil poprzedzających jej śmierć. Kościane Cienie wiedzą jednak, iż czasami zwłoki mogą powiedzieć znacznie więcej. Dzięki temu Darowi można rozkazać ciału opowiedzenie wszystkich tajemnic, które poznało ono *od czasu* swej śmierci. Moc ta działa jedynie wobec ciał, które zachowały jeszcze ze swej cielesności cokolwiek poza kośćmi; konieczna do działania Daru jest jednak wyłącznie głowa. Wilkołak otwiera szczęki zwłok i dmucha w usta. Jeśli Dar zadziała, oddech powróci, niosąc ze sobą słowa zwłok.

Niektóre Kościane Cienie wykorzystywały ten Dar w przeszłości w dość odrażający sposób, umieszczając na obrzeżach swego terytorium odcięte głowy swych wrogów lub ofiar – miały one pełni funkcję strażników. W obecnych czasach wystawienie tak ponurych straży bez przyciągania uwagi niewłaściwych osób byłoby trudne, choć wykonalne.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Okultyzm + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Zwłoki mamroczą litanię bluźnierstw z najmroczniejszych zakątków domeny Śmierci. Na skutek tego przeżycia wilkołak traci punkt Siły Woli. Mocy tej nie można już nigdy użyć na tych samych zwłokach.

Porażka: Zwłoki nie wydają z siebie żadnego dźwięku, oprócz trzeszczenia kości. Tego samego dnia nie można już skorzystać z Daru wobec tego samego ciała.

Sukces: Zwracając oddech, ciało zdaje raport z tego, co „dostrzegło" – najważniejsze momenty wydarzeń, które miały miejsce przed jego oczami bądź oczodołami w ciągu ostatniej doby. Raport ten nie jest zbyt szczegółowy, skupia się jednak na faktach, które wilkołak może uznać za istotne. Przykładowo, ciało może wspomnieć, że podczas dnia minęło je osiemnaście samochodów. Spośród nich wyróżni jeden, jeśli był w jakiś sposób wyjątkowy, jak np. pick-up z bandą uzbrojonych ludzi na pace. Od danych zwłok można uzyskać tylko jeden raport dotyczący konkretnego dnia.

Wyjątkowy sukces: Zwłoki przejawiają szczątki swej dawnej inteligencji i mogą objaśnić zeznania, odpowiadając na pytania postaci. Można zadać jedno pytanie na każdy uzyskany sukces, nim ciało znów nie zamilknie. Odpowiedzi mogą być jednak mało precyzyjne. Ciało nie pamięta zwykle numerów rejestracyjnych, jeśli nie znajdowały się w jego polu widzenia przez kilka minut.

Słowo Ciszy (••••)

Jedną z największych tajemnic Kościanych Cieni jest Słowo Ciszy, złożony wyraz w Pierwszej Mowie, który związany jest z wielką mocą. Zostało ponoć wypowiedziane przez pierwszą z Inkarn Śmierci, a część mocy wielkiego ducha trwa w jego poskręcanych sylabach. Gdy zostaje wypowiedziane, dotyka serca wszystkich słyszących je żywych istot, przybliżając im bezruch grobu. Niemniej jednak, jego prawdziwa moc objawia się, gdy zostaje ono obrócone przeciw nieumarłym. Nakazuje im powrócić do grobów i udać się na spoczynek.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Prezencja + Okultyzm + Honor – Wytrzymałość ofiary

Akcja: Natychmiastowa

Wszystkie żywe istoty słyszące słowo, znajdujące się w promieniu dziesięciokrotnej wartości Prezencji użytkownika Daru (w metrach), otrzymują jedno lekkie obrażenie. Wszystkie znajdujące się w zasięgu działania mocy istoty nieumarłe, takie jak zjawy i wampiry, otrzymują jedno obrażenie poważne na każdy uzyskany sukces. Jeśli obecnych jest wiele istot nieumarłych, od puli wilkołaka odejmowana jest najwyższa wartość Wytrzymałości (lub Odporności – w przypadku zjaw).

Zemsta zza Grobu (•••••)

Wilkołak dysponujący tym potężnym Darem może oszukać samą Śmierć, przynajmniej na chwilę. Zdolność ta pozwala wilkołakowi na powrót duszy do ciała. Dar ten nie zapobiegnie śmierci, lecz tylko opóźni ją o kilka sekund. Dar ten działa wyłącznie na Uratha, w przeciwieństwie do innych istot nadnaturalnych lub zwyczajnych ludzi.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Okultyzm + Mądrość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Osoba poddana działaniu Daru powraca do pozorów życia, jest jednak opętana nie przez duszę zmarłego, lecz przez ducha. Kontroluje on ciało w ciągu jednej sceny (nie może jednak korzystać z jego ewentualnych mocy nadnaturalnych), najprawdopodobniej jest również wobec postaci wrogo nastawiony.

Porażka: Dusza oddaliła się już i osoba poddana działaniu Daru pozostaje martwa. Nie można już na niej używać tego Daru.

Sukces: Aby użycie tego Daru zakończyło się powodzeniem, poddana jego działaniu osoba nie może być martwa przez dłużej niż jeden dzień, a jej ciało musi zachowywać jakąkolwiek formę materialną. Może brakować mu ręki i połowy twarzy, ale nie może być strawione przez kwas.

Zmarły pozornie powraca do życia na czas jednej godziny na każdy uzyskany sukces, choć widać, że jest martwą osobą. Wszystkie odniesione rany pozostają na jego ciele, choć nie ciążą już na nim modyfikatory wynikające z ran (jest całkowicie niewrażliwy na ból). Może mówić, jeśli tylko wciąż posiada usta i struny głosowe, może zmieniać postać i korzystać ze wszystkich nadnaturalnych mocy, jakie posiadał za życia. Tymczasowe wartości jego Esencji, Siły Woli i pozostałych tego typu cech pozostają na takim samym poziomie, na jakim były w chwili śmierci. Co więcej, postać odzyskuje wszystkie swoje poziomy Zdrowia, przez co musi dosłownie zostać ponownie „zabita". Najprawdopodobniej skupi się na zemście na swym mordercy, aczkolwiek może wykorzystać dane jej kilka chwil na inną, równie dlań ważną sprawę – próbę ocalenia przyjaciela albo powiedzenie innemu członkowi watahy o żywionym do niego skrycie uczuciu.

Gdy osoba ta w wyniku obrażeń poważnych lub krytycznych po raz drugi straci wszystkie poziomy Zdrowia albo gdy minie czas działania Daru, staje się na powrót martwa. Nie można ponownie użyć wobec niej tego Daru.

Wyjątkowy sukces: Poddana działaniu mocy osoba powraca do życia, chcąc jak najlepiej wykorzystać każdą daną jej chwilę. Przywrócona do życia, dysponuje pełną pulą Siły Woli.

Dary Techniki

Technika, w najszerszym jej rozumieniu, to sposób, w jaki ludzie korzystają z odkryć i wynalazków. Jest pełna wewnętrznych zależności i wysoce wyspecjalizowana. To mocna strona Władających Żelazem – jest to ich nadrzędna lista Darów. Niemniej jednak wielu innym wilkołakom przydają się zdolności uszkadzania nowoczesnych komputerów i innych urządzeń, zwłaszcza jeśli obracają się w mieście, wśród ludzi. Dary te odzwierciedlają zdolność wykorzystania technologii dla uzyskania przewagi. Darów Techniki najczęściej uczą miejskie duchy i duchy różnych metali oraz form energii, np. elektryczności.

Lewy Sprzęt (•)

Dar ten powoduje tymczasowe wyłączenie konkretnego urządzenia (np. telefonu komórkowego, komputera albo silnika samochodu) znajdującego się w zasięgu ręki postaci. Dzieje się to bez żadnych widocznych zewnętrznych przyczyn. Wilkołak korzystający z tego Daru przerywa po prostu dopływ energii duchowej do danego obiektu, powodując jego awarię.



Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Czujność + Rzemiosło + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Gracz musi jasno określić, który przedmiot postać chce unieszkodliwić. Postać musi go dotknąć. Obiekt ten przestaje funkcjonować na tyle tur, ile sukcesów osiągnięto w teście aktywacyjnym. Jeśli przedmiot niesie osoba, która usiłuje uniemożliwić wilkołakowi dotknięcie obiektu, należy wykonać test sprawdzający, czy dotknięcie się udało (*Dotknięcie przeciwnika*, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 156). Przedmioty, które w ten sposób można dezaktywować, muszą być wyrobami przemysłowymi o przynajmniej trzech ruchomych częściach. Dlatego też można unieszkodliwić pistolet, ale nie zawiasy czy strzykawkę. Obiekt nie może być większy od wilkołaka w formie Hishu. Wilkołak może więc wpłynąć na silnik samochodu, ale nie na cały pojazd.

Zmrok (••)

Zarówno ludzie, jak i wilkołaki polegają na świetle w wielu sprawach. Dar ten pozwala na wygaszenie wszystkich elektrycznych źródeł światła na danym terenie (np. lamp, latarek, latarni ulicznych).

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Czujność + Złodziejstwo + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Porażka w aktywacji Daru zwraca uwagę okolicznych duchów technologii. Wszystkie obecne w okolicy duchy powiązane z technologią stają się jeszcze bardziej wrogo nastawione do postaci. Stan taki utrzymuje się przez pełen cykl księżycowy.

Porażka: Nic się nie dzieje.

Sukces: Postać musi wybrać konkretny region położony w zasięgu niewspomaganego w żaden sposób wzroku. Dar ten nie działa na miejsca obserwowane pośrednio, przez lornetkę czy kamery systemu ochrony. Sukces wygasza światła na terenie o powierzchni około 200 metrów kwadratowych. Każdy dodatkowy sukces podwaja ten teren. Przykładowo, trzy sukcesy są w stanie wygasić światła całego piętra wielkiego biurowca. Dar ten nie wyłącza świateł, lecz uniemożliwia im działanie. Efekt utrzymuje się przez jedną scenę albo do chwili, w której postać zdecyduje się przerwać jego działanie.

Wyjątkowy sukces: Postać uzyskuje wybiórczą kontrolę nad źródłami światła na danym terenie i może jednemu z nich pozwolić normalnie działać.

Zdrada Żelaza (•••)

Prostym gestem i warknięciem wilkołak tymczasowo budzi ducha danego urządzenia, wywołując u niego krótki zryw niezależności. Pistolet szarpie się w dłoni strzelca, nie pozwalając mu wycelować; kierownica szaleńczymi ruchami wyrywa się z rąk kierowcy.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Rzemiosło + Chwała – Determinacja

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dar budzi tymczasowo ducha przedmiotu, ten jednak nie jest buntowniczy, lecz układny. Działania ducha wymuszają na danej osobie dodatkowy rzut przy każdej próbie użycia tego przedmiotu. Efekt utrzymuje się do końca sceny.

Porażka: Duch urządzenia nie budzi się.

Sukces: Użytkownik Daru musi wskazać urządzenie, na które chce wpłynąć. Obiekt ten musi się znajdować w odległości przynajmniej 10 metrów na jeden punkt Pierwotnych Instynktów postaci i musi składać się z co najmniej dwóch oddzielnych ruchomych części. Jeśli ktoś właśnie usiłuje go używać, jego Determinacja modyfikuje pulę aktywacji Daru.

Jeśli aktywacja Daru się powiedzie, duch urządzenia staje się nieposkromiony na jedną turę na każdy z osiągniętych sukcesów. Wszystkie próby użycia tego urządzenia skazane są na rzut szansy.

Wyjątkowy sukces: Duch jest wyjątkowo rozgniewany i buntuje się aż do końca sceny.

Duch w Maszynie (••••)

Wilkołak przywołujący moc tego Daru łączy swe istnienie z duchem konkretnej maszyny lub urządzenia elektronicznego, takiego jak komputer czy szkolny autobus. Widzi to, co widzi maszyna, i czuje to, co ona. Korzysta z całej ukrytej w niej wiedzy i dodatkowego wyczulenia zmysłów. Dla osób nieoswojonych z Darami Techniki moc ta jest nieco przerażająca, jako że wilkołak jako Duch w Maszynie staje się „jednością" z danym urządzeniem, tymczasowo porzucając swe ciało i jednostkową świadomość.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Informatyka + Mądrość

Akcja: Instant or extended (10 to 20 successes required; each roll represents a minute's time)

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Duch przedmiotu jest urażony zamiarami postaci. Przez najbliższe 24 godziny nie będzie ona w stanie się z nim zjednoczyć.

Porażka: Nawiązanie kontaktu się nie powiodło.

Sukces: Test aktywacji Daru powiódł się – nawiązana zostaje więź z mechanicznym lub elektronicznym urządzeniem znajdującym się w zasięgu dłoni. Podczas zjednoczenia z duchem wilkołak jest się w stanie transu. Swoje otoczenie postrzega wyłącznie z perspektywy przedmiotu. Jednocząc się z duchem samochodu, czuje „dotyk" tego, co dotyka samochodu, „widzi" zaś poprzez jego światła, szyby i lusterka. Nie zobaczy jednak tego, co mógłby ujrzeć wychylający się przez okno pasażer. Stan transu uniemożliwia używanie innych Darów.

Wybrana przez Uratha maszyna nie musi w danym momencie być włączona, nie może jednak być uszkodzona – musi być sprawna. Wilkołak może więc zjednoczyć się z wyłączonym telewizorem i samochodem o zgaszonym silniku. Przy pomocy tego Daru z danym przedmiotem łączyć się może tylko jeden wilkołak naraz.

Jeśli duch danego urządzenia jest już przebudzony, połączenie się z nim trwa tylko jedną turę – akcję natychmiastową. Gdyby jednak był jeszcze uśpiony, połączenie się z nim zajmie więcej czasu, zależnie od złożoności danego urządzenia. Akt zjednoczenia nie powoduje przebudzenia ducha. Prosta maszyna, np. kosiarka do trawy, może wymagać 10 sukcesów, a duża i złożona, jak komputer, nawet 20. Wilkołak przez cały czas złożonego testu zjednoczenia jest w transie.

Nawiązując kontakt z duchem, wilkołak uzyskuje dostęp do wiedzy i informacji, którymi dysponuje duch danej maszyny (zgodnie z ustaleniami Narratora). Połączenie się z telewizorem stojącym w zapuszczonym pokoju motelowym może pozwolić postaci odkryć, kto ostatnio w nim przebywał i co w nim robił. Niemniej jednak „pamięć" telewizora nie będzie sięgała tak daleko jak pamięć komputera. Zjednoczenie z komputerem serwerowym może dać postaci ogromne zasoby wiedzy, być może nawet więcej, niż będzie w stanie przyswoić. Postać będzie pamiętała tę wiedzę przez minutę po opuszczeniu stanu jedności z maszyną.

Wilkołak może pozostać związany z urządzeniem przez liczbę tur równą jego Harmonii. Może też zerwać kontakt w ramach akcji natychmiastowej, gdy tylko pozyska pożądane informacje.

Jeśli obiekt, z którym zjednoczona jest postać, ulegnie zniszczeniu, jej tożsamość zostaje natychmiast wyrzucona do jej ciała. Wszelkie uszkodzenia Struktury obiektu odzwierciedlane są przez obrażenia odniesione przez Zdrowie ciała postaci. Wilkołak staje się natychmiast świadomy ataku na jego własne ciało. Jeśli straci ono przytomność, jego dusza do niego powraca. Gdyby ciało zostało zabite, dusza wilkołaka zostaje uwięziona w obiekcie na czas działania mocy, po czym zostaje na zawsze rozproszona.

Wyjątkowy sukces: Postać może pozostawać w jedności z duchem przedmiotu przez liczbę godzin równą poziomowi jej Harmonii.

Stworzenie techniki (•••••)

Dla mistrza technologicznego animizmu skomplikowane urządzenia są jedynie kolejną rzeczą, którą może przywoływać z niebytu. Ten Dar pozwala wilkołakowi tworzyć złożone maszyny z najbardziej podstawowych surowców.

Koszt: 1 punkt Esencji + 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Inteligencja + Rzemiosło + Przebiegłość

Akcja: Złożona; wymaga 5-50 sukcesów; test wykonywany jest co turę.

Postać musi dysponować podstawowymi materiałami, takimi jak metal lub plastik, o masie zbliżonej do masy tworzonego przedmiotu. Musi również wiedzieć, jak wykonać dany sprzęt, lub dysponować instrukcją budowy takiego urządzenia. Postać nie będzie w stanie stworzyć skomplikowanego ładunku wybuchowego bez szerokiej wiedzy saperskiej lub podręcznika albo innego rodzaju instrukcji na ten temat. Uwzględniając powyższe ograniczenia, postać jest w stanie szybko i sprawnie odtworzyć niemal dowolne urządzenie techniczne. Dzięki kilku kilogramom złomu i piasku będzie w stanie stworzyć bardzo prosty komputer, zaś garść tłuczonego szkła może zamienić w szkło powiększające. Im bardziej złożony jest konstruowany przedmiot, tym większej liczby sukcesów będzie wymagała aktywacja Daru. Na tuzin kul potrzeba pięciu sukcesów, na pistolet – 15, a samochód lub komputer – nawet 50.

Dary Uników

Przemyślność i przebiegłość są nieodzowne dla zdolności przetrwania zarówno wilków, jak i ludzi. Dary Uników są obrazem ludzkiej przemyślności oraz instynktów i wrodzonej intuicji zwierząt. Związani z nimi są Władcy Burz, korzysta z nich również wielu Irraka. Darów Uników nauczają ich Dzieci Luny oraz duchy zwierząt przybierające postaci kruków, lisów itp. Dary te to mieszanka intelektu i przeczuć pozwalających wilkołakowi z nadnaturalną łatwością przemykać się niezauważonym oraz zwodzić i oszukiwać innych.

Rozplątanie języka (•)

Niektórzy zdolni są skłonić innych, by gadali bez zahamowań. Wilkołak dysponujący tym Darem może wykorzystać tę przewagę, czyniąc otaczających go ludzi zadziwiająco gadatliwymi. Do wykorzystania tego efektu konieczne jest przynajmniej 30 sekund rozmowy, po których można dokonać aktywacji Daru. Jeśli ta się powiedzie, ofiara traci zdolność oceny sytuacji, utrudniając jej ukrycie swych tajemnic przed wilkołakiem.

Wybrana ofiara mocy wykonuje złożony test sporny, korzystając z najwyższej w danej grupie osób puli Opanowania + Pierwotnych Instynktów. Użytkownik Daru nie musi znajdować się sam na sam z ofiarą, może wybrać i odizolować ją z tłumu. Test sporny wykonywany jest wtedy wyłącznie dla tej osoby i przy wykorzystaniu jej puli.

Daru tego użyć można z powodzeniem wyłącznie wobec jednej osoby i tylko raz na scenę wobec danej ofiary.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Manipulacja + Obycie + Mądrość vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wilkołak sam pada ofiarą Daru, otrzymując modyfikator –3 do wszystkich, wykonywanych podczas danej sceny testów Empatii, Perswazji oraz Oszustwa.

Porażka: Postać nie jest w stanie poddać ofiary działaniu mocy.

Sukces: Ofiara poddana działaniu Daru na czas danej sceny obłożona jest względem użytkownika Daru modyfikatorem –2 do testów Empatii i Oszustwa. Osoba ta nie zaczyna nagle dzielić się swymi tajemnicami ze wszystkimi wkoło, nabiera jednak chęci do „przyjaznej pogawędki".

Wyjątkowy sukces: Ofiara na czas danej sceny obłożona jest dodatkowym modyfikatorem –2 do testów Opanowania.

Piaskiem w oczy (••)

Prawdziwie przebiegli znają przydatność umiejętności ukrywania nieopatrznie pozostawionych śladów i podpowiedzi. Dotyczy to nie tylko śladów stóp, lecz również przejęzyczeń lub

podejrzanych zachowań. Dzięki temu Darowi łatwo zapomnieć o wścibskiej postaci. Nie czyni jej to pozornie niewinną – ochroniarz zapewne i tak poprosi ją o okazanie przepustki albo dowodu tożsamości. Będzie ją jednak znacznie trudniej zapamiętać.

Niezależnie od powodzenia w aktywacji Daru, wilkołak może skorzystać z niego tylko raz podczas danej sceny.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Manipulacja + Oszustwo + Honor vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Ofiary mocy zdają sobie natychmiast sprawę z tego, że coś jest nie tak. Przez chwilę dostrzegają w wilkołaku czyhającego na nich drapieżnika.

Porażka: Osoby poddane działaniu mocy nie zwracają na postać, ani mniejszej, ani większej uwagi niż zazwyczaj.

Sukces: Wszyscy, którzy znajdą się pod wpływem Daru, a później wejdą w interakcję z wilkołakiem, obłożeni zostają modyfikatorem –5 do wszystkich późniejszych testów Inteligencji + Opanowania mających na celu zapamiętanie szczegółów dotyczących wilkołaka (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 44). Trudno jest im wskazać go podczas prezentacji na komisariacie, przypomnieć sobie, jak długo kręcił się w pobliżu czy że w ogóle węszył. Jeśli wilkołak podejmie jakiekolwiek agresywne działania przeciw ofierze Daru, jego wpływ na nią się kończy. Dar ten może przyćmić wyłącznie wspomnienia sceny, w której go aktywowano. Nie usuwa z pamięci ofiary wszystkich wspomnień związanych z danym wilkołakiem, jeśli postaci te uprzednio się kontaktowały.

Wyjątkowy sukces: Ci, którzy znajdą się pod wpływem Daru, muszą wykonać test Inteligencji + Opanowania, z modyfikatorem –5, aby w ogóle być w stanie zapamiętać fakt pojawienia się i obecności posługującego się Darem wilkołaka.

Udawanie trupa (•••)

Wrogowie przejawiają skłonność do odwracania się od powalonych przeciwników. Sporym zaskoczeniem dla zwycięzcy musi być atak wilkołaka, który wydawał się martwy. Wobec wszelkich, poza najskrupulatniejszymi, metod weryfikacji Uratha korzystający z tego Daru wydaje się być zupełnie martwy. Jego pierś nie wznosi się ani nie opada, serce nie bije, a ciało zdaje się na czas dnia przyjmować temperaturę pokojową.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Czujność + Oszustwo + Przebiegłość

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Działanie Daru przybiera niewłaściwy obrót. Rytm serca wilkołaka zostaje niezdrowo przyspieszony, podobnie jak tempo oddechu. Wszystkie testy Wytrzymałości wykonywane przez niego do końca sceny zostają obłożone modyfikatorem –1.

Porażka: Postać może nadal udawać martwą; jej puls, tempo oddechu ani zdolności regeneracyjne nie ustają. Mogą więc zdradzić podstęp.

Sukces: Postać wydaje się niedawno zmarła. Nie da się wyczuć pulsu ani oddechu. Może pozostawać w tym stanie przez jeden dzień. Jeśli odniesie rany, będą się one zdawały pozasklepiane z wolna krzepnącą krwią. Postać jednak nie leczy tych ran. Jej zdolności regeneracyjne ustają na czas działania Daru. W każdej chwili jednak może się przebudzić, wykorzystując do tego akcję natychmiastową. Sporny test Inteligencji + Medycyny może zostać wykonany, jeśli przynajmniej przez jedną scenę gracz będzie uważanie sprawdzał, czy „śmierć" wilkołaka rzeczywiście nastąpiła. Będąc „martwą", postać świadoma jest tego, co dzieje się wokół niej, nie może jednak się poruszyć, nie przerywając działania Daru.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu; postać jest jednak w stanie regenerować odniesione obrażenia w normalnym tempie, bez zewnętrznych oznak gojenia.

Przenikliwość (••••)

Jednym z przejawów sprytu jest ukrywanie śladów swojej obecności, innym – umiejętność dostrzeżenia wciskanego nam kitu. Ten Dar daje wilkołakowi zdolność rozpoznawania fałszu, ostrzegając jego zmysły przed rzeczami, które zdają się być innymi, niż są w istocie. Efekt działania tej mocy utrzymuje się przez resztę danej sceny.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula aktywacji: Inteligencja + Dedukcja + Chwała

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać dostrzega manipulację tam, gdzie jej nie ma.

Porażka: Postać nie uzyskuje żadnych dodatkowych danych.

Sukces: Postać niezwłocznie staje się świadoma wszystkich prób zafałszowania obrazu wydarzeń, które mają miejsce w okolicy. Wie, w którym miejscu znajdują się ukryte dowody, zamaskowany ślad lub gdzie w inny sposób usiłowano zmylić ścigającego czy śledczego. Postać natychmiast poznaje, czy ktoś z zebranych występuje w przebraniu, nie jest jednak w stanie dojrzeć tego, kto się pod nim kryje. Dostrzega także miejsca, w których ktoś się ukrył. Dar ten nie daje postaci zdolności przejrzenia społecznych masek i kłamstw ani też magicznych przebrań. Będzie jednak świadoma zwyczajnego oszustwa, nawet jeśli jest ono magicznie maskowane. Przykładowo, jeśli mag rzuci iluzję, by ukryć ścienny sejf, Dar ten nie ujawni oszustwa. Jeśli jednak sejf ukryto fizycznie za obrazem, postać będzie miała przeczucie, że coś ukryto za obrazem, chociaż oczy mówią jej co innego. Jeśli sejf ukryto za obrazem, po czym obłożono iluzją *sam obraz*, Dar nie ujawni miejsca ukrycia sejfu.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku uzyskania sukcesu; wilkołak staje się jednak świadomy również magicznych prób manipulacji, fałszu i oszustwa. Wciąż nie jest w stanie ich przejrzeć, wie jednak o ich obecności. Przykładowo, jeśli wampir skorzysta ze swych mocy, by ukryć się przed wzrokiem postronnych, wilkołak, uzyskawszy wyjątkowy sukces w teście aktywacyjnym tego Daru, będzie świadom obecności ukrytej istoty, nie będzie jednak w stanie powiedzieć, gdzie ani kim ona jest.

Bitewny Zamęt (•••••)

Uporządkowany plan akcji zwykle nie przetrwa wprowadzenia w życie. Hałas, dym, ciemność i lęk prowadzą do rozpadu planu, gdy pojawia się dezorientacja. Ten Dar wzmaga chaos w każdej sytuacji. Drużyny SWAT strzelają do siebie nawzajem, intruzi gubią się zupełnie, a instrukcje postępowania w sytuacjach kryzysowych są niezrozumiałe.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Manipulacja + Ekspresja + Honor

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wilkołak wydaje z siebie skowyt, bębni lub śpiewa pieśń wymierzoną w przeciwników (niekoniecznie wrogo nastawionych), rzucając na okolicę zasłonę dezorientacji. Wszystkie cele w zasięgu słuchu, niezależnie czy odnotują ten dźwięk, czy też nie, wykonują test sporny jako akcję odruchową.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Skowyt wilkołaka milknie i nie wprowadza dezorientacji w szeregach przeciwników. Do końca sceny nie można ponownie aktywować Zamętu.

Porażka: Postać wilkołaka uzyskuje mniej lub tyle samo sukcesów, co słuchające go osoby. Mogą one funkcjonować bez przeszkód przez cały czas działania mocy.

Sukces: Postać uzyskuje więcej sukcesów. Słuchająca jej osoba otrzymuje na czas działania mocy modyfikator –3 do wszystkich wykonywanych przez siebie czynności. Moc działa tak długo, jak długo wilkołak koncentruje się na swej pieśni. Nie może w tym czasie wykonywać męczących ani rozpraszających uwagę czynności. Zadanie śpiewającemu pieśń wilkołakowi jakichkolwiek obrażeń przerywa działanie mocy.

Modyfikatory nie kumulują się. Jeśli trójka wilkołaków jednocześnie aktywuje Bitewny Zamęt, potencjalne ofiary wykonywać muszą po trzy testy obronne. Porażka w którymkolwiek z nich nałoży jednak na nie modyfikator –3, a nie –6 albo –9, nawet jeśli ofiara poniesie porażkę w więcej niż jednym z testów spornych.

Użytkownik mocy jest w stanie uczynić wybrane osoby odpornymi na jej działanie. Robi to w turze aktywacji Daru. Musi dokładnie określić, które mają to być osoby, musi również widzieć je, gdy podejmują tę decyzję. W przeciwnym wypadku, również i one znajdą się pod wpływem Daru. Żadna osoba nie może być wyłączona spod wpływu tej mocy, jeśli usłyszy rozpoczętą już pieśń.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Daru uzyskał pięć lub więcej sukcesów i wygrał test sporny. Pieśń nie musi być wciąż śpiewana. Wszyscy, którzy usłyszą ją w pierwszej turze i przegrają test sporny, będą pod jej wpływem do końca sceny.

Dary Wiedzy

Niewiele jest rzeczy użyteczniejszych niż wiedza. Niektóre z duchów znają tajemne ścieżki – krocząc nimi, dowiedzieć się można interesujących rzeczy. O ile Dary Wtajemniczeń pozwalają wilkołakowi spojrzeć na świat z odmiennej perspektywy, o tyle Dary Wiedzy umożliwiają sięgnięcie po konkretną wiedzę, zdobycie jej i wykorzystanie do własnych celów. Moce te pociągają szczególnie Władających Żelazem pożądających wiedzy o zmieniającym się świecie. Za przydatne uzna je jednak każdy Uratha.

Darów Wiedzy zazwyczaj uczą duchy związane z mądrością lub informacją, najczęściej te spotykane na terenach miejskich. Przykładowym źródłem tych Darów mogą być duchy komputeryzacji, ale również duchy szczurów i karaluchów.

Poznanie Imienia (•)

Aby coś lub kogoś zrozumieć, należy najpierw poznać jego imię. To prosta sztuczka, ma jednak wiele zastosowań. Dzięki krótkiemu wejrzeniu postać jest w stanie poznać imię osoby, którą widzi. Jest to imię, na które dana osoba reaguje i które uważa za swe własne. Postać nie może poznać w ten sposób osoby widzianej niebezpośrednio, tzn. na zdjęciu lub w telewizji.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Inteligencja + Dedukcja + Przebiegłość vs. Determinacja + Pierwotne Instynkty ofiary

Akcja: Natychmiastowa bądź sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wilkołak wychwytuje odmienne lub całkowicie nieodpowiednie imię. Może poznać imię innej osoby obecnej w danym pomieszczeniu bądź imię nauczyciela ofiary i uznać je za właściwe.

Porażka: Wilkołak nie poznaje imienia ofiary. W danej scenie nie może ponownie skorzystać z tej mocy wobec tej samej osoby.

Sukces: Postać poznaje imię danej osoby zgodnie w tym, jak osoba ta je określa. Użycie tego Daru wobec wilkołaka odkrywa imię, którego używa wobec Ludu, chyba że dany Uratha identyfikuje się głównie ze swym ludzkim imieniem.

Jeśli ofiara tej mocy ma jakiś powód, by ukrywać swe imię – jak na przykład wampir unikający ludzi znanych za życia lub pracujący incognito policjant – jako akcja odruchowa może zostać wykonany test sporny Determinacji + Pierwotnych Instynktów. Osoba taka nie zdaje sobie wówczas sprawy z tego, że stała się ofiarą tej mocy ani też, że jej się opiera.

Wyjątkowy sukces: Postać poznaje wszystkie imiona, jakimi posługuje się dana osoba, o ile ta nie stawiła udanego oporu. Przykładowo, może poznać imię nadane tej osobie przy urodzeniu, wilkołacze imię czynów oraz jej aktualny pseudonim.

Błogosławieństwo Podróżnego (••)

Los często rzuca wilkołaka z dala od domu, duchy mogą jednak być jego przewodnikami. Dar ten pozwala Uratha dowiedzieć się wszystkiego, czego potrzebuje, o dowolnej ludzkiej kulturze, w której się akurat obraca. Gdy wzywa ducha mądrości, miejscowy dialekt spoczywa na jego wargach, a wiedza o miejscowych zwyczajach otula jego umysł. Choć nadal jest obcy, gdziekolwiek się uda, przynajmniej nie jest niedoinformowany.

Koszt: 1 punkt Siły Woli na scenę

Pula aktywacji: Czujność + Półświatek + Mądrość

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać poznaje niebezpieczną mieszankę prawdy i dezinformacji. W danym języku uzyskuje jedynie podstawową biegłość, a błędne informacje nakładają na testy Społeczne w danej scenie modyfikator –1.

Porażka: Wilkołak nie dowiaduje się niczego, czego wcześniej by nie wiedział.

Sukces: Uratha uzyskuje pełną biegłość w posługiwaniu się językiem, który jest najpowszechniejszy w danym miejscu, a którego wilkołak do tej pory nie znał. Jeśli mówi po angielsku, ale nie zna hiszpańskiego, to w Teksasie pozna właśnie ten język, mimo przewagi osób anglojęzycznych. Co więcej, staje się do pewnego stopnia świadom okolicznych zwyczajów, wobec czego w testach Społecznych mających wywrzeć wpływ na tamtejszych mieszkańców otrzymuje modyfikator +1.

Błogosławieństwo Podróżnego nie może zostać wykorzystane do poznania nieludzkich języków. Przykładowo, Uratha nie może wejść do Cienia i uzyskać dzięki temu Darowi pełnej biegłości w posługiwaniu się Pierwszą Mową.

Wyjątkowy sukces: Wspomniany wyżej modyfikator testów Społecznych wynosi +2.

Erudycja (•••)

Choć osoba prawdziwie oddana wiedzy poświęca lata, by posiąść Umiejętności i wiedzę na tyle dogłębne, na ile to tylko możliwe, czasami trzeba skorzystać ze skrótów. Ten Dar umożliwia wilkołakowi natychmiastowe przedzierzgnięcie się w eksperta w wybranej dziedzinie. Wiedza błyskawicznie zalewa jego umysł i równie szybko go opuszcza. Zanim jednak się to stanie, będzie mógł dokonać czynów wymagających od innych wielu lat studiów.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Okultyzm + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać uzyskuje niedokładne i mylące informacje. Przez pozostały czas sceny pula danej Umiejętności obłożona jest modyfikatorem –1. Kumuluje się on z modyfikatorami –1 lub –3 z tytułu nienabytej Umiejętności.

Porażka: Postać nie uzyskuje żadnej dodatkowej wiedzy.

Sukces: Postać tymczasowo uzyskuje w danej Umiejętności tyle poziomów, ile osiągnęła sukcesów w teście aktywacyjnym Daru. Rezultat ten nie może zaowocować wartością Umiejętności wyższą niż pięć kropek. Czas działania Daru to minuta na każdy uzyskany sukces.

Uzyskane w ten sposób poziomy Umiejętności nie mogą zostać wykorzystane do aktywacji Darów. Zdobyta nagle zdolność posługiwania się Umiejętnością Skradania się nie daje postaci poziomu zrozumienia koniecznego do posługiwania się, na przykład, Darami Uników. W testach aktywacyjnych Darów wykorzystuje się nominalną wartość Umiejętności postaci.

W danej chwili postać nie może dysponować więcej niż jedną podwyższoną w ten sposób Umiejętnością. Ponadto może podnosić poziomy tylko własnych Umiejętności, a nie cudzych.

Wyjątkowy sukces: Czas działania Daru to pięć minut na każdy wyrzucony sukces.

Sugerowane modyfikatory

–1 Umiejętności Społeczne

–3 Umiejętności Fizyczne

Poznanie Drogi (••••)

Nie wszystkie wilkołaki posługują się podczas polowania węchem. Uratha aktywujący ten Dar sięga po wiedzę o najkrótszej drodze do swego celu, czy jest nim bezpieczne schronienie sprzymierzonej watahy, czy też epicentrum plagi Beshilu. Najszybsza i najefektywniejsza droga nie zawsze jest najbezpieczniejszą.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Przetrwanie + Chwała (vs. Determinacja + Pierwotne Instynkty)

Akcja: Natychmiastowa lub sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać dostrzega niewłaściwą drogę prowadzącą do miejsca znacznie mniej użytecznego i niebezpieczniejszego.

Porażka: Postać nie jest w stanie rozpoznać właściwej drogi i nie może ponownie korzystać z tego Daru, aż do najbliższego wschodu księżyca.

Sukces: Postaci ukazuje się najkrótsza i najefektywniejsza droga do miejsca przeznaczenia. Zapamiętuje tę informację jako serię precyzyjnych wskazówek pozwalających jej na zminimalizowanie czasu przeznaczonego na orientację w terenie. Dar ten nie ujawnia czyhających po drodze zagrożeń, o ile nie są one charakterystyczne dla danego terenu („Skręć w prawo przy otwartych kadziach z chemikaliami").

Jeśli dane miejsce przeznaczenia utrzymywane jest przez jego właściciela w tajemnicy (np. wampirze schronienie), test aktywacyjny będzie sporny. Ofiara mocy wykonuje rzut pulą Determinacji + Pierwotnych Instynktów. Jeśli potencjalnych ofiar jest więcej, w teście wykorzystana zostanie najniższa z ich pul. Użytkownik Daru musi znajdować się w pobliżu osoby, której kryjówkę pragnie w ten sposób poznać. Jeśli ofiara taka zremisuje w teście lub go wygra, przez 24 godziny nie może zostać poddana działaniu tego Daru.

Dar ten nie jest w stanie wskazać drogi do miejsca magicznie ukrytego lub znajdującego się w innym wymiarze. Działając jednak w *Hisil*, postać może wykorzystywać tę moc do odnajdywania innego miejsca również położonego w Królestwie Cieni.

Działanie Daru utrzymuje się przez jedną scenę. Jeśli postać nie dotrze na czas do miejsca przeznaczenia, musi ponownie aktywować Dar lub wykonać test Inteligencji + Opanowania, by zapamiętać wskazówki.

Wyjątkowy sukces: Postać poznaje nie tylko najszybszą, ale również najbezpieczniejszą z dróg prowadzących w dane miejsce, choć oczywiście nie musi jej wybrać.

Zjednoczenie z Ziemią (•••••)

Na wojnie znajomość terenu jest kluczem do zwycięstwa. Zjednoczenie z Ziemią to odzwierciedlenie tej maksymy. Wilkołak otwiera się na wiedzę o otaczającym go terenie, tzn. o położeniu wrogów, lokalizacji kryjówek czy najlepszych miejsc do przeprowadzenia ataku. Gdy Dar ten aktywowany zostaje na terytorium wroga, może się okazać, że wilkołak pozna ten teren lepiej niż przeciwnicy.

Koszt: 1 punkt esencji

Pula aktywacji: Inteligencja + Półświatek + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać otrzymuje sprzeczne informacje. Do końca sceny bądź do chwili opuszczenia danego terenu obciążona zostaje modyfikatorem –1 do Inicjatywy.

Porażka: Postać nie dowiaduje się niczego nowego.

Sukces: Postać natychmiast uzyskuje pełnię wiedzy o swoim otoczeniu, potencjalnych drogach wejścia i wyjścia, obecności istot większych od szczura i ogólnych cechach terenu. Jeśli na nim pozostaje, otrzymuje modyfikator +2 do Obrony i Inicjatywy. Teren, z którym wilkołak jest w stanie się zestroić, to około pół hektara na każdy sukces. Działanie Daru utrzymuje się przez jedną scenę.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu, z tym że modyfikator Obrony i Inicjatywy wynosi +3.

Dary Wtajemniczeń

To, co nadnaturalne, jest częścią rzeczywistości niedostępną zwykłym ludzkim doświadczeniom. Aby dostąpić prawdziwego zrozumienia ukrytego świata, należy dysponować zmysłami o wiele bardziej wyczulonymi niż zmysły śmiertelnych. Dary Wtajemniczeń to droga do nadzwyczajnej percepcji świata. Moce te umożliwiają „widzenie trzecim okiem" lub „odbieranie zapachów niewidocznego świata". Z Darami tymi powiązane są Kościane Cienie, poszukujące mądrości w obcych krainach. Korzystają z nich jednak również Ithaeurowie i Elodothowie wszystkich pozostałych plemion.

Darów z tej listy nauczają duchy kojarzone z mądrością. Wiele z nich ma również związek z domeną Śmierci. Martwi widzą bowiem to, co jest niedostrzegalne dla żywych. Duchy węży i sów to najlepsi nauczyciele tych Darów.

Wyczucie Podłości (•)

Nienawiść ma charakterystyczną woń. Wilkołak korzystający z tego Daru jest szczególnie wyczulony na podłość skrytą w sercach innych. Jest w stanie wywęszyć duszę skażoną nienawiścią, gniewem lub zawiścią równie łatwo, jak drapieżca chwyta trop swej ofiary. Dar ten wykorzystuje się często podczas polowań, w celu rozpoznania i zlokalizowania potencjalnych zagrożeń dla rodziny i terytorium wilkołaka, ale również i jego samego.

Dar ten nie ujawnia wszystkich negatywnych emocji. Ukazuje zmysłom Uratha jedynie te, które są na tak silne, że wpływają na umysł danej osoby. Mężczyzna poirytowany odrzuceniem ze strony młodej dziewczyny nie zostanie odnotowany, zaś mężczyzna rozgniewany porzuceniem przez swoją partnerkę może być ledwie zauważalny. Natomiast taki, który przyłapał na gorącym uczynku żonę i swego najlepszego przyjaciela, z pewnością się kwalifikuje. Masowy bądź seryjny morderca może zostać pominięty, jeśli akurat jego serce nie jest przepełnione negatywnymi emocjami. Dar ten działa jedynie wobec osób znajdujących się na tyle blisko wilkołaka, by ten mógł wyczuć ich zapach (zazwyczaj muszą znajdować się w tym samym pokoju). Wyczucie Podłości nie wymaga udziału zmysłu powonienia, a potężne zapachy nie zakłócają wyczuwania emocji. Moc ta *zazwyczaj* nie potrafi ukazać, co właściwie danej osobie się przytrafiło i czemu jest tak pobudzona – jest w stanie jedynie wskazać ten fakt.

Jeśli Skazą danej osoby są Gniew bądź Zawiść, do puli testu aktywacyjnego Daru dodawana jest jedna kość. Użytkownik Daru automatycznie wyczuwa obecność gniewu lub nienawiści w duchach, które są uosobieniem tego rodzaju negatywnych emocji (test nie jest w tym przypadku wymagany). Jeśli dana osoba lub rzecz jest opętana przez ducha gniewu, nienawiści czy podłości, wykonuje się normalny test aktywacyjny – dodaje się jednak do jego puli trzy kości. Za zgodą Narratora siła odczuwanych emocji może owocować dodaniem lub odjęciem jednej kości z puli.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Inteligencja + Empatia + Mądrość vs. Opanowanie + Pierwotne Instynkty danej osoby

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać otrzymuje mylne informacje. Może wyczuwać ogromny gniew w osobie jedynie lekko poirytowanej lub uznać kogoś, kto zamierza popełnić morderstwo, za zupełnie pozbawionego złych intencji.

Porażka: Cel mocy uzyskał taką samą lub większą liczbę sukcesów. Postać nie otrzymuje żadnych informacji, świadoma jest jednak swojej porażki.

Sukces: Użytkownik Daru uzyskał większą liczbę sukcesów. Jest w stanie wyczuć obecność niezwykle silnej agresji, nienawiści, gniewu. Może też rozpoznać osobę będącą źródłem tej emocji.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Daru osiągnął więcej sukcesów niż cel mocy, a zarazem jest ich pięć lub więcej. Intuicyjnie pojmuje źródło emocji i jest w stanie w pewnym stopniu rozpoznać ich przyczynę, choć nie z absolutną dokładnością. Może zrozumieć, że „Zdradził mnie mój partner", a nie, że „Moja żona puściła się z policjantem patrolującym ulicę".

Woń Skazy (••)

Zapach nadnaturalnego wpływu emanuje z istot, które przekroczyły granicę człowieczeństwa i zwyczajności. Wilkołak dysponujący tym Darem potrafi wykrywać obecność istot nadnaturalnych. Dokładniej zaś użytkownik Daru jest w stanie wykrywać w swym otoczeniu moce sprzecznych z naturalnym porządkiem światów ducha i materii. Moc ta odkrywa więc przed wilkołakiem obecność wampirów, ghuli, magów, Śniących oraz innych istot posiadających nienaturalne zdolności. Woń Skazy nie wyróżnia jednak Uratha ani ludzi wilczej krwi – moc tego Daru nie może być wykorzystywana do ich rozpoznawania. Nie wskaże również nadnaturalnych przedmiotów i miejsc.

Wykorzystując ten Dar do tropienia (s. 178) istoty nadnaturalnej, postać otrzymuje modyfikator +2.

Narrator powinien wykonywać testy aktywacyjne tego Daru w imieniu gracza, aby móc zachować tajemniczość wzmiankowanych istot.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Czujność + Okultyzm + Czystość

Akcja: Natychmiastowa (użytkownik mocy musi poszukiwać wykrywanych przez nią osób; nie będą one wykryte, jeśli np. jedynie obok niego przechodzą).

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać otrzymuje mylne informacje. Może być przekonana o obecności nadnaturalnej istoty, podczas gdy w pobliżu nikogo takiego nie ma, albo wierzyć, że nie ma wokół takich istot, gdy te są obecne.

Porażka: Nic nie zostaje wykryte.

Sukces: Postać wyczuwa woń jakiegoś rodzaju dziwnej istoty. Aby można było ją wykryć, istota ta musi się znajdować w zasięgu przynajmniej 10 metrów na każdą kropkę Czujności użytkownika mocy. Testy można wykonywać najwyżej co turę, sprawdzając, czy dana istota jest jeszcze obecna, czy też zdążyła się już oddalić. Nie da się jednak precyzyjnie ustalić natury tej istoty. Nie można też wskazać jej w tłumie.

Wyjątkowy sukces: Postać rozpoznaje i jest w stanie wskazać konkretną „wyróżniającą się" osobę. Nie umie jednak określić jej tożsamości jako istoty nadnaturalnej – wampira, maga itp.

Jeśli istota nadnaturalna wykorzystuje jakąś moc do ukrywania swej obecności lub prawdziwej natury, wymagane jest przeprowadzenie testu spornego pomiędzy wykorzystaniem tej mocy a aktywacją niniejszego Daru (w przypadku tej istoty jest to akcja odruchowa). Jeśli test sporny zakończy się remisem bądź przewagą sukcesów ukrywającej się istoty, wilkołak nie jest w stanie jej wykryć. Moc ta działa wyłącznie w świecie materii i nie może być wykorzystywana do wykrywania bezcielesnych duchów ani zjaw w świecie tym uwięzionych. Jeśli duchy bądź zjawy opętają jakąś osobę i użyczą jej swych zdolności, osoba ta będzie mogła zostać wywęszona.

Sugerowane modyfikatory

Modyf.	Sytuacja
+1	Użytkownik Daru zetknął się już wcześniej z tą konkretną istotą (nie rodzajem istot nadnaturalnych; „z Jasonem Volkiem", a nie „z wampirem").
−1	Na zewnątrz, przy spokojnej pogodzie
−2	Na zewnątrz, wiatr lub mżawka
−3	Na zewnątrz, pada śnieg lub deszcz
−3	W okolicy obecna jest więcej niż jedna istota nadnaturalna (nie licząc użytkownika Daru)
−4	W zatłoczonym miejscu (klub nocny, stacja metra, centrum miasta w porze lunchu)

Echo (•••)

Wilkołaki szybko uczą się, że wydarzenia ze świata materialnego odbijają się echem w Cieniu, pozostawiając w nim dziwne nadnaturalne ślady. Uratha dysponujący tym Darem zyskuje zdolność wyczuwania tych ech, nawet jeśli rozbrzmiały jakiś czas temu. Trzymając w dłoniach jakiś przedmiot, dotykając go lub opierając dłoń na ścianie czy drzewie, Odrzucony jest w stanie wyczuć duchowe echa przeszłości danego obiektu lub miejsca. Echa te przekazywane są w języku symbolicznym świata duchów, często jednak zawierają informacje dokładniejsze niż jakikolwiek raport.

Dar ten nie działa na istoty świadome, które tworzą własne duchowe echa. Próba wykorzystania go do odczytania nieodległej przeszłości jakiejś osoby skutkuje sprzecznymi i bezsensownymi obrazami.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Czujność + Dedukcja + Honor

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać owładnięta zostaje natrętnymi i wzajemnie sprzecznymi wizjami dotyczącymi okolicy. Traci punkt Siły Woli.

Porażka: Postać widzi jedynie bezużyteczne przebłyski albo wizja w ogóle nie przychodzi.

Sukces: Postać otrzymuje wizję najważniejszej rzeczy związanej z przedmiotem lub najbliższym otoczeniem (w polu wielkości przeciętnego pokoju). Najwyraźniejsze echo zostawia zazwyczaj śmierć, niemniej jednak zauważalne są również potężne eksplozje bólu i negatywnych emocji. Tylko nieliczne Echa mogą przetrwać dłużej niż kilka lat, choć zależy to od intensywności zdarzeń, które je wywołały. Nóż, którym kogoś zabito sto lat temu, może już nie dysponować echem, podczas gdy sztylet ofiarny, którym pięć wieków temu wycięto tysiąc serc, wciąż może wywoływać potężną wizję krwi i mroku.

Wizja ta zazwyczaj pełna jest symboliki – to efekt uboczny wzajemnych powiązań wielu duchowych konceptów. Na przykład broń, z której łowca postrzelił wilkołaka srebrną kulą, wywoła wizję odgłosu wystrzału i obraz pękniętego, broczącego krwią księżyca. Interpretacja wizji może wymagać udanego testu Inteligencji + Okultyzmu.

Jedna osoba może tylko raz z powodzeniem wykorzystać ten Dar w stosunku do danego miejsca bądź przedmiotu.

Wyjątkowy sukces: Wizja jest wyjątkowo klarowna i dostarcza postaci dodatkowych, prawdopodobnie niespodziewanych informacji. W przypadku wspomnianej wyżej broni postać może, na przykład, zobaczyć wyraźną twarz łowcy.

Wejrzenie w Duszę (••••)

Wraz z kolejnymi stopniami postrzegania Dary Wtajemniczeń mogą odkryć przed postacią najmroczniejsze tajemnice czyjejś duszy. Postać będzie mogła zajrzeć w serce danej osoby i poznać jej najgorsze lęki, sekrety i najgłębiej skrywane grzechy.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Inteligencja + Empatia + Czystość vs. Determinacja + Pierwotne Instynkty danej osoby

Akcja: Sporna; stawienie oporu jest akcją odruchową

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać jest nieprzygotowana do objęcia umysłem całej osobowości swojej ofiary. Zostaje przytłoczona jej złożonością i traci punkt Siły Woli.

Porażka: Osoba będąca celem mocy uzyskała większą lub identyczną liczbę sukcesów. Użytkownik Daru nie jest w stanie dojrzeć żadnych sekretów.



Sukces: Wilkołak używający Wejrzenia w Duszę uzyskał większą liczbę sukcesów. Za każdy osiągnięty sukces poznaje tajemnicę, słabość lub lęk danej osoby. Są to szczegóły, których nie chciałaby ona ujawniać, jak chociażby wspomnienie dopuszczenia się wykorzystywania seksualnego, porażający lęk przed odrzuceniem czy dane o lokalizacji czegoś cennego (np. wampirzego schronienia). Dar ten nie przekazuje informacji, które jego użytkownik już zna. Jeśli postać wie już, że dana osoba jest czarnoksiężnikiem, Dar nie traktuje tej informacji jako „tajemnicy", którą należy ujawnić. Wejrzenie w Duszę może jednak stanowić potwierdzenie wcześniejszych przypuszczeń postaci.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Daru odniósł więcej sukcesów niż jego ofiara, a zarazem więcej niż pięć. Osoba ta instynktownie wyczuwa, że ten wilkołak *wszystko już wie*, przez co ciąży na niej modyfikator –1 do wszystkich pul testów Społecznych wykonywanych w celu wpłynięcia na danego wilkołaka bądź oparcia się jego wpływom.

Omen (•••••)

Dzięki temu Darowi wilkołak wykształca na tyle potężny szósty zmysł, że jest w stanie widzieć urywki przyszłości. Postać wpada w medytacyjny trans, oczyszcza swój umysł ze wszystkiego poza mrokiem i czeka na wizje. Może otrzymać ostrzeżenie przed nadchodzącym atakiem, przepowiedzieć przybycie potencjalnego sprzymierzeńca albo nawet być świadkiem zdrady, zanim ta jeszcze nastąpi. Ujrzenie szczegółów przyszłości jest jednak niemożliwe. Ponadto nie ma gwarancji, że wizja okaże się prawdziwa. Co gorsza, wizje te częściej są złymi omenami niż obietnicami szczęścia. Nie wiadomo jednak, czy jest to spowodowane ciemnością przepełniającą życie wilkołaków, czy mrokiem, przez który spogląda wizjoner.

Postać nie może próbować doświadczać kolejnego Omenu przed upływem 24 godzin.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Determinacja + Okultyzm + Chwała

Akcja: Złożona; wymaga 15 sukcesów, każdy rzut odpowiada minucie spędzonej w transie.

Wróżbita podczas transu nie wie, co się wokół niego dzieje. Zdaje sobie jednak sprawę ze wszystkiego, co dotyka jego ciała bądź bezpośrednio na nie wpływa.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wizja zostaje automatycznie przerwana, a postać nie może podejmować kolejnej próby przez 24 godziny.

Porażka: Przez minutę nie odniesiono żadnych sukcesów. Jeśli powtórzy się to w kolejnych trzech rzutach, wizja nie przyjdzie. Można jednak podjąć kolejną próbę.

Sukces: Postać dostrzega przebłysk potencjalnego zdarzenia z jej nieodległej przyszłości – od 24 godzin do tygodnia. Wizja trwa mniej więcej jedną turę, czyli wystarczająco długo, by ujrzeć człowieka strzelającego do członka watahy postaci, wypadek samochodu wiozącego ukochaną osobę albo członka starszyzny pozdrawiającego niebezpiecznego ducha. Wizja zazwyczaj jest na tyle klarowna, że można dostrzec jej szczegóły, mogą one jednak być mylące. Przykładowo, spływające rzeką ciało w kurtce członka wspólnej watahy może być ciałem przyjaciela, który akurat pożyczył to ubranie. Dar ten udziela jedynie ostrzeżenia.

Wyjątkowy sukces: Wizja trwa nawet do minuty.

Dary Żywiołów

Dary te dotyczą najczęściej wilkołaków najsilniej związanych ze środowiskiem naturalnym, np. Łowców w Mroku. Kontrola nad żywiołami oraz siłami natury – takimi jak wiatr, ogień, woda i ziemia – to jedna z mocy, którymi władać może wilkołak zaznajomiony z Darami Żywiołów. Uczyć się ich można od duchów powiązanych z naturą i poszczególnymi żywiołami. Skuteczność ich wykorzystania zależy od sprawności fizycznej wilkołaka oraz siły jego więzi ze światem duchów.

Chociaż opisane poniżej Dary ukazują sposoby wykorzystania poszczególnych żywiołów, Narratorzy mogą wprowadzić cztery odrębne listy, zastępując jeden żywioł innym – według własnego uznania. Przykładowo, Wezwanie Wody może stać się Wezwaniem Ognia, niosącym podobne konsekwencje. Przywołanie Wiatru może równie dobrze być Przywołaniem Ziemi itd.

Wezwanie Wody (•)

Wszystkie zwierzęta wiedzą, że nawet najmniejsza sadzawka może pomóc uchronić od śmierci. W przeżyciu pomagać ma także ten Dar pozwalający wilkołakowi pociągnąć kilka łyków wody – nawet na środku pustyni.

Koszt: Brak

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Przetrwanie + Czystość

Akcja: Natychmiastowa

Po aktywacji tego Daru w dłoniach postaci pojawia się woda. Jest jej na tyle dużo, by mogła oddalić widmo śmierci z odwodnienia (Wycieńczenie, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 175). Na każdy sukces uzyskany w teście aktywacyjnym, postać otrzymuje pełne dłonie wody – ewentualny jej nadmiar wycieka przez palce na ziemię lub do podstawionego pojemnika. Z Daru nie można korzystać częściej niż raz na godzinę.

Manipulacja Ziemią (••)

Gleba staje się w rękach wilkołaka plastyczna niczym glina. Dar ten przydaje się w wielu sytuacjach, na przykład do ukształtowania ziemnego schronienia czy pośpiesznego ukrycia bliskich przed wrogami. Postać dotyka ziemi, a ta zdaje się słuchać jej poleceń.

Koszty: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Zręczność + Rzemiosło + Przebiegłość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Duchy ziemi są oburzone nieudolnością wilkołaka. Wszystkie duchy ziemi i kamieni będą teraz bardziej wrogo nastawione. Testy Społeczne wykonywane wobec tych duchów obłożone są modyfikatorem –2, tak samo jak dotyczące ich testy aktywacyjne Darów i rytuałów. Efekt ten utrzymuje się przez 24 godziny.

Porażka: Dar nie jest w stanie kształtować niczego prócz garści ziemi.

Sukces: Wilkołak może ukształtować powierzchnię około 10 metrów kwadratowych lub objętość 1200 litrów (niecałe półtora metra sześciennego). Dar ten nadaje się wyśmienicie do szybkiego ukształtowania nory lub niewielkiego tunelu ewakuacyjnego. Moc ta pomoże rzeźbić w ziemi, nie podoła jednak drążeniu w kamieniu, betonie czy metalu. Zmiany przez nią dokonane mają charakter trwały.

Wyjątkowy sukces: Wilkołak może rzeźbić także w kamieniu, jednak już nie w metalu ani substancjach ludzkiego wyrobu, takich jak asfalt.

Władza nad Ogniem (•••)

Płomienie mogą zarówno koić duszę, jak i palić ciało. Dar ten pokazuje, jak silną więź wilkołaki mają z żywiołem ognia. Zdolne są bowiem rozkazywać mu, by palił ich wrogów lub pohamowywał swój gniew.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Siła + Przetrwanie + Chwała

Akcja: Natychmiastowa

Postać nie jest w stanie przyzwać ognia znikąd. Jeśli jednak ma w zasięgu wzroku otwarte płomienie, takie jak pobliskie ognisko czy płonąca pochodnia, może kierować ich żarem zgodnie z własną wolą. Jest nawet w stanie kazać im przeskoczyć na inny obiekt. Wilkołak może zadać punkt obrażeń od płomieni na każdy osiągnięty przez siebie sukces. Może zadać je pojedynczemu celowi znajdującemu się w zasięgu wzroku i oddalonemu od płomieni o nie więcej niż 20 metrów. Pula testu ataku ogniem pomniejszana jest przez Obronę celu oraz wszelką osłonę, jaką cel zdoła sobie zapewnić. Pewną osłonę przed ogniem może dawać również pancerz (Ogień, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 180).

Dar ten można wykorzystać także znacznie prościej, tzn. rozprzestrzeniając istniejący pożar na większy teren (podwajając tempo jego rozprzestrzeniania się) albo powstrzymując płomienie przed wkroczeniem do lasu lub osady. Ten rodzaj znacznie bardziej wymagającej kontroli trwa tak długo, jak długo wilkołak zachowa koncentrację. Ze względu na trudność nakłada modyfikator –2 do testu aktywacji Daru.

Przywołanie Gniewu Wichrów (••••)

Moc tego Daru wyraża na wiele sposobów pierwotny gniew i zamęt wilkołaczej duszy. Wiatr może być potężnym sprzymierzeńcem, zdolnym rozdzierać zarówno ciało, jak i metal, drewno czy skały. Gdy wilkołak zawezwie moc wichru, należy się przygotować na wielkie zniszczenia.

Koszt: 2 punkty Esencji

Pula aktywacji: Siła + Empatia + Honor

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać wywołuje efekt pogodowy, którego nie jest w stanie kontrolować. Może to być straszliwa śnieżyca albo grom uderzający w przypadkowe drzewo lub budynek.

Porażka: Wiatr wzmaga się, nie wywołując jednak poważniejszych konsekwencji.

Sukces: W odległości do 50 metrów od postaci tworzy się wir wichru o potwornej sile. Postać może nakazać mu ruch w dowolnie wybranym kierunku, którego jednak potem nie będzie mogła zmienić. Zasięg oddziaływania wiru to około 3

metrów, a tempo jego przemieszczania się równe jest niezmodyfikowanej wartości Szybkości postaci. Osoby i przedmioty złapane w zasięg wiru odnoszą poziom obrażeń poważnych na każdy sukces uzyskany przez wilkołaka w teście aktywacyjnym Daru. Na wszystkie ich pule nałożony jest też modyfikator –4. Cele ważące poniżej 70 kilogramów mogą zostać uniesione i ciśnięte w dowolnym kierunku. Postać znajdująca się w zasięgu wiru może próbować zejść mu z drogi, podejmując działanie w chwili, w której w hierarchii Inicjatywy przypada kolej użytkownika Daru, o ile jej akcja przypada po akcji tego wilkołaka. Gracz testuje pulę Zręczności + Wysportowania, który to test wykonywany jest jednak z modyfikatorem –4. Nawet pojedynczy sukces pozwala na ucieczkę z pola rażenia wichru, dzieje się to jednak kosztem możliwości podjęcia akcji podczas własnej kolejki w hierarchii Inicjatywy. Po dwóch turach wicher cichnie. Użytkownik Daru może sam stać się ofiarą wiru, jeśli znajdzie się w jego zasięgu działania.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu; wir szaleje jednak przez jedną turę dłużej.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
–1	Wezwanie wiru podczas porywistego wiatru
–3	Wezwanie wiru podczas przeciętnie wietrznej pogody
–5	Wezwanie wiru podczas zupełnie spokojnej pogody

Lament Rzek (•••••)

Niemal każda cywilizacja dysponuje legendami o wielkich powodziach, które zniszczyły znany jej świat. Inspiracją dla tych legend mógł być ten potężny Dar. Wilkołak powołujący się na potęgę rzek i strumieni wykazuje się niesamowitą zdolnością niszczenia.

Koszt: 3 punkty Esencji

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Zastraszanie + Mądrość

Akcja: Złożona (50 sukcesów; każdy rzut odpowiada minucie nieprzerwanej koncentracji)

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie zebrane sukcesy zostają utracone. Wilkołak nie może już w danym miesiącu korzystać z tego Daru.


Porażka: W tej turze nie zostają uzyskane żadne sukcesy.

Sukces: Następuje zbieranie sukcesów. Gdy uzbiera się ich pięćdziesiąt, wody z terenów o powierzchni około 2,5 kilometra kwadratowego odpowiadają na wezwanie wilkołaka i występują z brzegów, jak gdyby zasiliły je miesięczne opady. Narratorzy powinni postrzegać ten Dar głównie w kategoriach ogólnych. Bezpośrednie efekty jego działania mogą wiązać się ze śmiercią licznych przypadkowych śmiertelników, dewastacją własności materialnej oraz ogromnym wyniszczeniem fauny i flory. Niektóre z efektów jego działania mogą przesączać się do Cienia.

Wyjątkowy sukces: Brak dodatkowych efektów.

Rytuały

Rytuały odzwierciedlają zdolność wilkołaków do przywoływania duchów, swych dalekich kuzynów, powoływania się na pradawne pakty i tabu, ustalone za młodych lat świata. Wiele z ludzkich prób duchowego rytualizmu jest echem prawdziwej mocy jednego z rytuałów, mocy niedostępnej ludziom od czasów *Susuru Hafarrakum*. Wilkołaki wciąż jednak są w stanie zmusić te starożytne rytuały do działania. Ich na poły duchowa natura i więzi krwi z Ojcem Wilkiem oraz Matką Luną nadają ich głosom siłę, jaką nie może wykazać się żaden człowiek. Aby



wywołać reakcję ducha i napełnić ceremonię nadnaturalną mocą, rytuały muszą być wykonywane w odpowiedni sposób.

Poniższa lista rytuałów nie jest listą wyczerpującą. Większość z tych opisanych poniżej znana jest Uratha od tysiącleci. Prawdę mó wiąc, wiele z nich jest starszych niż czasy Rozdarcia. Poniższe rytuały to te najpowszechniej stosowane, znane wszystkimi wilkołakom. Większość tych rytuałów wykorzystywana jest zarówno przez Odrzuconych, jak i przez Nieskalanych.

Zdobywanie Rytuałów

Podczas procesu tworzenia postaci alternatywą dla jednego z Darów jest cecha Rytuałów. Dar dowolnie wybierany ze wszystkich list może zostać poświęcony za jedną kropkę Rytuałów (podczas tworzenia postaci nie można nabyć większej ilości kropek tej Cechy). Kropka ta daje postaci dostęp do rytuałów znanych kulturze Uratha i nauczanych pośród wilkołaków. Najprawdopodobniej zaraz po Pierwszej Przemianie postać przebywała w towarzystwie lub otoczeniu mistrza rytuałów. Mogła też spędzać czas na nauce dobijania targu z duchami, wykonując zwyczajowe czynności lub przysługi. Narrator może zgodzić się, że postać nabędzie wiedzę o rytuałach w czasie pomiędzy sesjami, w pierwszych dniach lub tygodniach kroniki.

Pojedyncza kropka Rytuałów daje postaci jeden rytuał pierwszego poziomu, wybrany spośród wypisanych poniżej. Więcej rytuałów pierwszego poziomu postać może poznać w toku gry, dzięki wydaniu punktów doświadczenia (zob. s. 247). Postać może znać dowolną liczbę rytuałów, o ile tylko jest w stanie wydać wystarczającą liczbę punktów doświadczenia. Nie może jednak poznać rytuałów o poziomie przewyższającym poziom jej cechy Rytuałów. Mając tylko Rytuały •, nie może znać rytuałów z poziomów od •• do •••••.

Wyższe poziomy Rytuałów mogą zostać nabyte podczas gry dzięki punktom doświadczenia, jak gdyby cecha Rytuałów była dla danego wilkołaka nadrzędną listą Darów. Nowe poziomy nabywane są w cenie pięciokrotności nowego poziomu cechy (zob. s. 247). W przeciwieństwie do list Darów poziom Uznania danego wilkołaka nie ogranicza maksymalnego poziomu znanych mu Rytuałów. Nie musi wszak wywrzeć wrażenia na duchach, by poznać tajniki mistrzów rytuałów.

Mając więcej poziomów Rytuałów, postać jest w stanie poznawać potężniejsze ryty. Należy jednak pamiętać, że podczas procesu tworzenia postać może posiadać tylko jeden poziom Rytuałów. Co więcej, jedynie „wolna" kropka Darów może zostać zamieniona na Rytuały. Wybór związany z plemieniem, patronatem, bądź wybór jednego z Darów ogólnych – jak w przypadku Widmowych Wilków – nie może zostać na nie zamieniony.

Za każdym razem, gdy postać nabywa nowy poziom Rytuałów, otrzymuje również nowy Dar o tej samej wartości. Nabywszy więc Rytuały •••, otrzymuje Rytuał trzeciego poziomu.

Opisy Rytuałów

Każdy z opisów danego rytuału składa się z trzech części – ogólnego omówienia celu danego rytu i jego historii (o ile jest znana), opisu sposobu jego wykonania, oraz fragmentu skupiającego się na zasadach go dotyczących. Większość rytuałów nie zawiera kosztu Esencji lub Siły Woli. Jeśli którykolwiek z nich taki wydatek wymusza, w przypadku przerwania rytuału przed czasem punkty te zostaną utracone.

Choć rytuały częstokroć mają bardzo formalną naturę, nigdy nie mogą być wykonywane przy użyciu zasad naśladownictwa. Rytuały, które zabierają więcej czasu niż jedna akcja natychmia-



stowa, mogą zostać przerwane. Rytuał zawodzi automatycznie, jeśli wilkołak zostanie sparaliżowany, pochwycony, uciszony lub w jakiś inny sposób zostanie zaburzona płynność wykonywania przezeń czynności rytualnych. Za każdy punkt obrażeń odniesionych w danej turze wykonywania rytuału w turze następnej wilkołak otrzymuje modyfikator ujemny –1 w teście czynności rytualnych. Inne czynniki również mogą wpływać na czynności wykonywane w akcjach zarówno natychmiastowych, jak i złożonych.

Praca zespołowa (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 133) ma zastosowanie przy wykonywaniu rytuałów, jednak wyłącznie wtedy, gdy znają go wszyscy w nim uczestniczący. Nie można podejmować prób pracy zespołowej w przypadku rytuałów, których wykonanie zajmuje akcję natychmiastową . Pomagający w rytuale testują pulę swej Harmonii, ze wszystkimi odpowiednimi modyfikatorami, a osiągnięte przez nich sukcesy dodawane są do pul aktora pierwszoplanowego (ich dramatyczne porażki nakładają modyfikatory ujemne).

Należy mieć na uwadze, że Narratorzy (a także gracze, za zgodą Narratora) mogą zmienić sposób wykonywania danego rytuału, jeśli tylko czynności wykonywane przez postaci będą pasowały do tematyki i nastroju sesji, są podobnie czasochłonne i wymagają uczestnictwa tych samych osób. W takim przypadku, według uznania Narratora, alternatywna względem podręcznikowej wersja rytuału może być dominującą wśród Uratha albo jedynie lokalną wariacją na temat.

Sugerowane modyfikatory

Modyf.	Sytuacja
+2	Rytualista z powodzeniem medytuje przed próbą wykonania rytuału (osiągnięto cztery lub więcej sukcesów w teście medytacji – zob. **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 51)
+2	Rytuał wykonywany w pobliżu potężnego locus (••••+)
+1	Rytuał wykonywany w pobliżu locus (• do •••)
+1	Rytualista zyskał przychylność okolicznych duchów
+1	Rytualista przyjął formę Dalu
+1	Księżyc jest w fazie odpowiadającej Patronatowi rytualisty
–1 do –3	Rytualista odniósł rany
–1	Okoliczne duchy są do rytualisty wrogo nastawione
–1	Przedmieścia lub miasteczko (tylko jeśli rytuał odprawiany jest w świecie materialnym)
–1	Otoczenie rozpraszające uwagę (intensywne zapachy, hałas)
–2	Członkowie watahy rytualisty biorą udział w walce
–2	Teren mocno zurbanizowany (tylko jeśli rytuał odprawiany jest w świecie materialnym)
–2	Rytualiście w trakcie odprawiania rytuału zostaje zadany cios, nie odnosi on jednak żadnych obrażeń
–3	Rytuał odprawiany jest na Pustkowiach

Duchowe Znamiona (•)

Rytuał ten skłania Dzieci Luny do potwierdzenia osiągnięcia przez danego wilkołaka wyższego poziomu Uznania. Duchy te odpowiadają, naznaczając Uratha srebrnymi znamionami, które świadczą o jego prawie do zajmowania wyższego stanowiska wśród duchów i swego ludu. Zgodnie z tradycją rytuał musi być wykonywany przez innego wilkołaka. Wykonywanie go dla siebie samego uznawane jest za akt pychy i arogancji, ale niektóre z Widmowych Wilków nie mają specjalnego wyboru.

Wykonanie rytuału: Rytualista intonuje zaśpiew sławiący siłę i mądrość danego wilkołaka. Zaśpiew może być sformułowany poetycko lub nowocześnie, w zależności od talentów rytualisty. Musi jednak być przepełniony szacunkiem. Podczas śpiewu rytualista przy pomocy swych paznokci (lub pazurów, jeśli jest w Dalu) znaczy skórę wilkołaka rytualnymi wzorami. W trakcie rytuału wzory te zaczynają jaśnieć srebrnym blaskiem i przybierają formę duchowych znamion.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; 15 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie starań.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone, a rytualista musi rozpocząć rytuał od nowa. Niezdolność prawidłowego oddania czci innemu wilkołakowi postrzegana jest jako powód do wstydu.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Osiągnięte sukcesy wliczane są do sumarycznej puli. Jeśli pula ta przekroczy 15 sukcesów, znamiona rozświetlają się, po czym gasną do normalnego poziomu widoczności (stają się niewidoczne, jeśli rytuał miał miejsce w świecie materii).

Wyjątkowy sukces: Uzyskane sukcesy wliczane są do sumarycznej puli. Jeśli pula ta przekroczy 20 sukcesów, znamiona wygasają wolniej. Postać przez resztę sceny cieszy się modyfikatorem +1 w testach Społecznych wykonywanych wobec duchów.

Rytuał Dedykacji (•)

Ciało wilkołaka przepełnione jest Esencją, co pozwala mu na sprzeniewierzanie się „prawom" świata materialnego i na dokonywanie czynów uznawanych przez naukę za niewykonalne. Przykładowo, wilkołak może wejść cieleśnie do świata duchów lub w jednej chwili czterokrotnie zwiększyć swą masę poprzez zmianę formy. Tą duchową energią nie są jednak nasączone posiadane przez wilkołaka przedmioty. Przejście do Dalu niemal z pewnością uszkodzi ubranie Uratha, a inne formy je zniszczą. Na tej samej zasadzie, gdy wilkołak przechodzi do świata duchów, przedmioty, które do niego należą, pozostają w świecie materii. Rytuał Dedykacji pozwala wilkołakowi powiązać zwyczajne przedmioty, takie jak ubranie, zegarek czy broń, ze swoją Esencją.

Gdy wilkołak zmienia kształty, rytualnie powiązany z nim, „dedykowany" element ubrania lub wyposażenia zmienia kształt, by jak najlepiej dopasować się do nowej formy ciała Uratha. Jeśli wilkołak dedykował sobie ubranie, naszyjnik i zegarek, wszystkie te przedmioty zmienią rozmiar, by dopasować się do nowej formy, gdy przejdzie w Dalu. Gdy przejdzie w Gauru, ubranie stopi się z jego ciałem, ale zegarek i naszyjnik mogą znów zmienić rozmiar. W formie Urhan zegarek również stopi się z ciałem, podczas gdy naszyjnik może pozostać widoczny. Ponadto wszystkie te przedmioty podążą za wilkołakiem, gdy ten przejdzie do świata duchów, natomiast *nieprzypisana* latarka tego nie zrobi.

Wykonanie rytuału: Rytualista może dokonać Dedykacji na sobie lub innym wilkołaku. Wymaga to rozcięcia pazurem skóry danej osoby i rozsmarowania jej krwi na

przedmiocie w spiralny wzór. Na koniec rytuału przedmiot wchłonie krew, nie pozostawiając plam. Rytuał zajmuje kilka minut na każdy przedmiot, który ma zostać przypisany.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; 10 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej turze.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał zawodzi i wszystkie osiągnięte sukcesy zostają utracone.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Cel rytuału może przypisać do siebie jeden przedmiot na każdy poziom swych Pierwotnych Instynktów. Może później zdecydować o „odcięciu" od siebie dedykowanego przedmiotu, aby móc przypisać do siebie inny. Dana osoba nie musi przypisywać do siebie wszystkich przedmiotów naraz. Rytuał Dedykacji może związać z nią dwa nowe przedmioty, gdy ma przypisane do siebie już dwa inne, jeśli tylko jej Pierwotne Instynkty wynoszą przynajmniej 4.

Kompletne ubranie liczy się jako jeden przedmiot. Plecak, wraz z całą zawartością, również stanowi jeden przedmiot, aczkolwiek dotyczy to wyłącznie przedmiotów znajdujących się we wnętrzu plecaka w trakcie wykonywania rytuału. Jeśli wilkołak doda do plecaka nowy przedmiot, nie będzie on uznawany za dedykowany, chyba że rytuał zostanie wykonany powtórnie, tym razem z nowym przedmiotem w plecaku. Zawartość kieszeni ubrania nie zostaje dedykowana, chyba że ta konkretna część ubrania zostanie przypisana samodzielnie. Dlatego też, jeśli wilkołak dedykuje sobie cały garnitur jako „jedną całość", zegarek kieszonkowy znajdujący się w kieszeni marynarki nie zostanie przypisany. Jeśli jednak dedykuje swoją ulubioną parę jeansów jako pojedynczy przedmiot, portfel znajdujący się w kieszeni także zostanie przypisany.

Wyjątkowy sukces: Dany przedmiot nie zalicza się do liczby przedmiotów, jakie wilkołak może sobie dedykować, określanej poziomem Pierwotnych Instynktów. Zostaje dedykowany dosłownie za darmo i dodatkowo.

Rytuał Odejścia (•)

Czasami zdarza się, że wilkołak dochodzi do wniosku, iż po prostu nie jest w stanie dłużej uznawać się za członka swego plemienia. Być może dokonał niewłaściwego wyboru podczas inicjacji, być może jego przekonania zmieniły się z powodu trudów życia Odrzuconego. W takich przypadkach lepiej, by w formalny sposób wystąpił ze swego plemienia i zaczął nowe życie, niż miałby załamać się pod ciężarem swych doświadczeń.

Rytuał nie służy stworzeniu możliwości odejścia z plemienia. Wilkołak, który nie wykona tego rytuału, nie jest mistycznie zmuszony do pozostania na zawsze w szeregach tego społeczeństwa. Rytuał Odejścia pomaga jednak odejść, nie obrażając zanadto totemu i pozostałych członków plemienia. Po jego odprawieniu wilkołak ma wolną rękę – może przejść kolejny Rytuał Inicjacji lub kroczyć ścieżką Widmowego Wilka.

Wykonanie rytuału: Wilkołak, który chce wystąpić z szeregów swego plemienia, musi być tym, który wykonuje rytuał. Dokonuje się tego zazwyczaj w obecności członka starszyzny plemiennej. Jeśli jednak nikt ze starszych nie może (bądź nie chce) w rytuale uczestniczyć, rytualista może zastąpić jego obecność duchem z rodu totemu plemiennego lub podobizną symbolizującą ten totem. Rytuał rozpoczyna się niskim skowytem błagającym o wyrozumiałość. Rytualista zaczyna mowę odejścia, wychwalając cnoty plemienia, mimo iż nie jest w stanie ich dochować. W większości wariantów rytuału przeprowadzający rytuał symbolicznie odrzuca jakiś symbol przynależności plemiennej. Kościsty Cień może ceremonialnie zrzucić z siebie szaty i fetysze, a Krwawy Szpon odciąć bliznę zdobytą podczas Rytuału Inicjacji. Na koniec rytuału poddający się mu wilkołak klęka, kłania się albo odsłania brzuch przed starszym, duchem lub podobizną totemu, wykonując ostatni gest dążący do złagodzenia napięcia.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; 50 sukcesów; każdy rzut odpowiada 10 minutom.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone. Postać popełniła gafę i obraziła plemię lub jego totem. Możliwe, że uczyniła sobie wrogów z niektórych członków plemienia.

Porażka: W danej turze nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Udało się osiągnąć sukcesy. Jeśli postać uzyska odpowiednią ich liczbę, rytuał kończy się, a ona przestaje być uznawana za członka plemienia. Traci jeden poziom Uznania w kategorii związanej z jej dawnym plemieniem. Później postać może dołączyć do innego plemienia. Aby to zrobić, musi przejść jego zwyczajowy Rytuał Inicjacji. Jeśli nie dołączy do żadnego innego plemienia, będzie uznawana za Widmowego Wilka.

Wyjątkowy sukces: Udało się osiągnąć sukcesy. Jeśli postać uzbierała ich 55 lub więcej, jej mowa końcowa była niezwykle poruszająca, a jej byli bracia będą ją traktować łagodniej i bardziej przyjaźnie niż zwykle.

Rytuał Pochówku (•)

Rytuał Pochówku wykonywany jest po śmierci wilkołaka. Ma on trzy cele. Po pierwsze, zapewnia należyte uhonorowanie duszy poległego Uratha. Po drugie, rytuał ten daje członkom watahy, sprzymierzeńcom i przyjaciołom zmarłego szansę pogodzenia się z jego odejściem. Po trzecie zaś, rytuał ten wspomaga ducha wilkołaka w jego drodze ku krainom przodków bądź ku następnemu wcieleniu.

Po raz pierwszy rytuał ten wykonali ponoć przodkowie Nieskalanych Plemion, zaraz po śmierci Ojca Wilka. Opowieści głoszą, że zniszczyło to świat duchów, smagając Ziemię bólem konającego Ojca. Dzisiejsza forma tego rytuału nie wywołuje podobnego efektu.

Wykonanie rytuału: Rytuał Pochówku zajmuje zazwyczaj około godziny. Rytualista i wszyscy uczestnicy rozsmarowują odrobinę własnej krwi na ciele zmarłego i znaczą nią miejsce jego spoczynku (niezależnie od tego, czy jest to grób, stos pogrzebowy, czy toń oceanu). Szczegóły rytuału różnią się w zależności od danego regionu, jednak zawsze jego częścią jest żałobny skowyt. Rytuał kończy się pochówkiem – pod ziemią, w kopcu, na stosie lub w wodnych głębinach.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; 10 sukcesów; każdy rzut odpowiada 15 minutom.

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Rytualista przypadkiem obraża zmarłego. Może to wpłynąć na pozycję osoby wykonującej rytuał wśród zgromadzonych. Osoba ta może przez najbliższy miesiąc być obciążona wobec nich modyfikatorem –1 w testach Społecznych.

Porażka: Nie osiągnięto nowych sukcesów.

Sukces: Zwiększa się liczba sukcesów. Jeśli jest ich wystarczająco dużo, rytuał ten może wyprawić duszę wilkołaka w podróż ku jej przeznaczeniu, nie ma jednak żadnego efektu mechanicznego. Rytuał ten nie działa na nieumarłych ani na chodzące trupy.

Wyjątkowy sukces: Osiągnięto znaczną liczbę sukcesów. Jeśli jest ich 15 lub więcej, rytuał jest wyjątkowo sugestywny, co odbija się pozytywnie na pozycji rytualisty. Przez następny miesiąc będzie się cieszył wśród zgromadzonych modyfikatorem +1 do testów Społecznych.

Wspólny trop (•)

Każdy wilkołak jest w stanie węsząc iść za śladem nawet słabej pozostałości czyjegoś zapachu, jeśli tylko było mu dane spróbować krwi tropionej zwierzyny. Rytuał ten pochodzi z najdawniejszych czasów tropienia zbłąkanych duchów i ludzi oraz zatrzymywania ich po właściwej stronie Granicznych Ziem. Wilki nie polują samotnie, nie robią tego też Uratha – tropią swą zwierzynę całymi watahami. W tych dawnych dniach wilkołaki nauczyły się, jak mogą się dzielić pochwyconym tropem.

Wykonanie rytuału: Rytualista musi zebrać członków swej watahy na niewielkiej zacisznej przestrzeni. Intonuje skowyt do Ojca Wilka, do którego dołączają pozostali. U szczytu rytuału wilkołak, który posmakował krwi zwierzyny, nacina swój język uświęconym ostrzem i podaje je pozostałym. Każdy z obecnych smakuje krew spływającą po ostrzu. Gdy wróci ono do rytualisty, wszystkie obecne wilkołaki „znają" już trop jego ofiary i mogą podążać za nią, tak jakby same ją ugryzły. W ten sposób przekazać można wyłącznie trop ostatniej ofiary, który pochwycił rytualista. Można to zrobić jedynie w czasie kilku kilka godzin po ugryzieniu.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; pięć sukcesów na członka watahy; każdy rzut odpowiada jednej turze.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie osiągnięte sukcesy zostają utracone.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych kolejnych sukcesów.

Sukces: Wszyscy uczestnicy rytuału znają zapach ofiary i mogą ją tropić tak, jakby same zakosztowały jej krwi (*Tropienie*, s. 178).

Wyjątkowy sukces: Wszystkie pule testów tropienia danej ofiary, także w przypadku wilkołaka, który pierwszy podjął trop, zyskują dodatkową kostkę.

Wypędzenie Człowieka (•)

Ten szybki, łatwy do wykonania rytuał zmusza żywego człowieka lub żywe zwierzę do wyjścia ze świata duchów. Wypędzenia Człowieka używano jeszcze przed Rozdarciem, gdy ludziom było łatwo wkraczać do Hisil. Obecnie Bariera stanowi sporą przeszkodę. Ludzie rzadko się dziś zapuszczają do Cienia, czy to przypadkowo czy celowo, dlatego też rytuał ten nie jest zbyt często wykorzystywany. Może jednak posłużyć do



uwolnienia osoby, która została uwięziona w Hisil przypadkiem lub z czyjejś złej woli. Wiele dzisiejszych wilkołaków korzysta z Wypędzenia Człowieka, niwecząc plany ludzkich szamanów i czarnoksiężników wkraczających do świata duchów.

Wykonanie rytuału: Wypędzenie Człowieka jest prostym rytuałem i zabiera tylko jedną turę. Rytualista musi mieć s wą ofiarę na wyciągnięcie ręki, nie musi jednak jej dotykać. Warczy na nią z wściekłością i nakazuje jej powrót do rodzimego królestwa.

Pula aktywacji: Harmonia (przeciw Determinacji ofiary)

Akcja: Natychmiastowa bądź sporna; stawienie oporu jest czynnością odruchową.

Jeśli poddana rytuałowi osoba jest w stanie dzięki magii pozostać w świecie duchów, może przeciwstawić się wysiłkom wilkołaka, korzystając z Determinacji. Jeśli ofiara nie jest użytkownikiem magii, powodzenie rytuału określa się akcją natychmiastową.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał zawodzi i nie może już w tej scenie zostać wykorzystany przeciw danej osobie.

Porażka: Gdy liczba sukcesów osiągniętych przez człowiek jest równa sukcesom wilkołaka lub je przewyższa, ofiara mocy pozostaje tam, gdzie była. Człowiek pozostanie w świecie duchów także wtedy, gdy ofiara jest niezdolna do czynienia magii, a wilkołak nie uzyska żadnych sukcesów.

Sukces: Wypędzony człowiek powraca natychmiast do świata materialnego w miejscu najbliższym i najlepiej odpowiadającym jego aktualnemu położeniu. Jeśli znajduje się w miejscu nieposiadającym ziemskich odpowiedników (s. 260), wraca do losowego miejsca mającego dla niego jakieś znaczenie (takiego jak jego dom lub miejsce urodzenia).

Wyjątkowy sukces: Ofiara nie będzie w stanie wrócić do świata duchów przez tyle dni, ile wynosi wartość Harmonii wilkołaka.

Sugerowane modyfikatory

–3 Cel dysponuje mocami nadnaturalnymi (np. jest ghulem lub magiem). Modyfikator ten nakładany jest na pulę wilkołaka wykonującego rytuał.

Błogosławieństwo Duchowych Łowów (••)

Rytuał ten jest dowodem wielu tysięcy lat konfliktu wilkołaków ze światem duchów. Legendy Ludu głoszą, że pierwszy rytuału tego nauczał sam Ojciec Wilk. W ten sposób jego na poły materialni potomkowie mogli polować na duchową zwierzynę u boku Ojca i Pierworodnych. Rytuał ten błogosławi kły i pazury wilkołaka, czyniąc je zdolnymi do łapania i rozdzierania efemery tak, jakby była ciałem. Rytualista wzywa sprzymierzone duchy-wilki lub duchy ściśle związane z rodem jego totemu, ponieważ niewiele duchów skłonnych jest do wspierania tego rytuału.

Wykonanie rytuału: Rytualista nacina pazurem skórę swoją lub wilkołaka poddawanego rytuałowi. Krwią z tej rany maluje glif na czole i wierzchu każdej z dłoni, intonując jednocześnie błogosławieństwo w imieniu Ojca Wilka i Pierworodnych. Krwawe glify widoczne są przez cały czas działania błogosławieństwa, co może przerażać duchy, które potrafią je rozpoznać.

Koszt: 1 punkt Esencji

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał zawodzi, a punkt Esencji zostaje utracony. Rytualista aż do następnej nocy nie może ponownie wykonywać tego rytuału.

Porażka: Rytuał zawodzi, a punkt Esencji zostaje utracony.

Sukces: Albo rytualista, albo cel rytuału może wydać wymagany do udzielenia błogosławieństwa punkt Esencji. Osoba, która je otrzymała, może dotykać efemeralne duchy i uderzać je tak, jakby były materialne, o ile tylko używa swej naturalnej broni. Błogosławieństwo to nie dotyczy broni wytworzonej. Rytuał można wykonać wyłącznie na wilkołakach, nie może zostać wykorzystany do błogosławienia ludziom, wampirom lub innym istotom nadprzyrodzonym. Rytualista może wykonać go na samym sobie.

Pobłogosławienie tym rytuałem nie jest konieczne do tego, by wilkołaki przebywające w świecie duchów mogły wpływać na jego mieszkańców. Ciało wilkołaka znajdującego się w Cieniu zmieniło się w efemerę, materię ducha, i jest w tym samym stanie, w jakim są ciała otaczających Uratha duchów.

Efekt błogosławieństwa utrzymuje się przez jedną scenę.

Wyjątkowy sukces: Efekt błogosławieństwa utrzymuje się do następnego wschodu lub zachodu słońca.

Oczyszczenie Krwi (••)

Wilkołaki dysponują niezwykłą zdolnością wytropienia każdego, kogo krwi zasmakowały – potrafią to także niektórzy ich wrogowie. Znajomość tego rytuału oczyszczenia jest szczególnie cenna dla Uratha zdających sobie sprawę z posiadania wrogów wśród Ludu. Wykonawszy rytuał Oczyszczenia Krwi, wilkołak może zatrzeć za sobą duchowe ślady, być może w ten sposób wyrównując szanse w starciu z tropiącym go przeciwnikiem.

Wykonanie rytuału: Oczyszczenie Krwi musi zostać wykonane na brzegu zbiornika wody płynącej – górskiego strumienia, rzeki, a nawet częściowo napełnionego rowu melioracyjnego. Podmiotem rytuału może być człowiek, wilkołak lub inna istota. Osoba ta nie musi być obecna w trakcie jego wykonywania. Rytualista bierze garść jej futra, włosów lub piór, a także miarkę jej krwi. Miesza to z wodą ze źródła, nad którym odprawia rytuał, i rozpoczyna niski zaśpiew. Kontynuuje go, wlewając miksturę do strumienia, przez co rytuał zostaje domknięty. Na podmiot Oczyszczenia Krwi Rytualista może wybrać również siebie.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał zawodzi. Rytualista przez tydzień nie będzie w stanie oczyścić krwi danej osoby.

Porażka: Rytuał zawodzi.

Sukces: Powodzenie oznacza, że każda istota, która mogła podjąć trop podmiotu rytuału dzięki smakowi jego krwi, nie jest już w stanie tego zrobić. Oczyszczenie Krwi nie czyni danej osoby odporną na śledzenie przy pomocy węchu bądź innych zdolności (s. 178). Po wykonaniu rytuału trop danej osoby może zostać ponownie podjęty przez dowolnego wilkołaka, który spróbuje jej krwi.

Wyjątkowy sukces: Zapach danej osoby również nieco zanika. Wszystkie próby tropienia jej przy pomocy zwyczajnego węchu do końca sceny obciążone są modyfikatorem –1.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
–1	Podmiot rytuału jest człowiekiem
–1	Za każdą pełnię, która minęła od czasu podjęcia tropu danej osoby
–2	Podmiot rytuału jest zwierzyną łowną (roślinożercą)

Przyzwanie Człowieka (••)

Rytuał ten wywodzi się z prehistorycznych czasów samozwańczych królestw rządzonych przez Uratha. Wilkołak może potrzebować siły roboczej, a pozyska ją dzięki temu rytuałowi. Rytualista może użyć go wielokrotnie w ciągu kolejnych tygodni, by rozprzestrzenić swe nasienie wśród kobiet niewielkiego miasteczka. Rytuał Przyzwania Człowieka jest obecnie rzadko wykonywany ze względów etycznych, a wielu Odrzuconych uważa takie działania za wręcz odrażające.

Moc rytuału pozwala wilkołakowi przyzwać najbliższego człowieka w promieniu 8 kilometrów. Działa on wyłącznie w świecie materialnym. Rytualista nie jest w stanie wybrać konkretnego śmiertelnika. Zamiast tego najbliższy śmiertelny człowiek odczuwa przymus podążania do miejsca, w którym znajduje się wilkołak.

Rytuał nie przyzywa wilkołaków ani innych istot nadprzyrodzonych, takich jak magowie, ghule czy wampiry. Może jednak przyzwać człowieka wilczej krwi – ludzie tacy są wręcz bardziej podatni na zew tego rytuału. Nie przyzwie wilków ani innych zwierząt, aczkolwiek prawdopodobnie istnieją inne Dary oraz rytuały pozwalające przyzywać zwierzęta.

Wykonanie rytuału: Rytualista oznacza konkretne miejsce i przez cały czas trwania rytuału znajduje się w pobliżu tego miejsca. Musi zapewnić „hołd dla śmiertelnika" – obiekty uznawane za godne pożądania przez lokalną społeczność. Może to być cokolwiek: od skrzynki piwa i DVD z pornografią, po złoty naszyjnik. Rytualista wydaje skowyt przyzwania, poruszając się wokół hołdu, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Od chwili rozpoczęcia rytuału rytualista i towarzyszący mu członkowie jego watahy muszą co pięć minut wydawać skowyt przyzwania aż do chwili przybycia człowieka.

Pula aktywacji: Harmonia vs. Determinacja człowieka

Akcja: Złożona i sporna; wymaga 30 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie; stawianie oporu jest akcją odruchową i nieświadomą.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie osiągnięte sukcesy zostają utracone. Rytuał może omyłkowo przyzwać coś potężnego i wrogiego, a niekoniecznie ludzkiego (to jednak leży w gestii Narratora). Dramatyczna porażka człowieka oznacza natychmiastowy jego odzew.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Człowiek odczuwa przymus udania się w miejsce pobytu rytualisty. Przymus ten jest tak silny, że potrafi wyrwać człowieka z głębokiego snu. Prawdę mówiąc, rytuał może być łatwiejszy w wykonaniu właśnie wobec śpiącego człowieka, któremu całe zdarzenie może wydawać się snem. Śmiertelnik wpada w swego rodzaju trans. Zachowuje częściową samoświadomość, nie wie jednak, co dzieje się wokół i bez wyraźnego powodu przyciągany jest do miejsca pobytu rytualisty. Ma ogólne pojęcie o dystansie dzielącym go od wilkołaka i kierunku, w którym powinien się udać. Dociera tam tak szybko, jak tylko zdoła bez większego wysiłku. Jeśli dysponuje samochodem, skorzysta zeń, jednak moc rytuału nie zmusi go do opróżnienia konta oszczędnościowego, by kupić pojazd potrzebny do przebycia drogi.

To, czy ofiara mocy rytuału usłucha wezwania, zależy od siły jej woli. Przez cały czas do jej przybycia wykonywane są testy złożone i sporne. Człowiek pojawi się tam, gdzie go wezwano, wyłącznie w przypadku wygranej wilkołaka. Jeśli wilkołak przegra, człowiek wraca do swych poprzednich zajęć i swego miejsca zamieszkania, nadal nie zdając sobie sprawy z tego, dokąd zmierza i dlaczego.

Jeśli dotarcie do wilkołaka zajmie człowiekowi więcej niż godzinę, magia rytuału zostaje zniweczona. Jego ofiara przestaje czuć jakikolwiek przymus odnalezienia rytualisty, choć zwykła ciekawość może skłonić niektórych do sprawdzenia, co się właściwie działo.

Wyjątkowy sukces: Osiągnięto znaczny postęp, jeśli chodzi o przyzwanie człowieka bądź przeciwstawienie się wezwaniu.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Ofiara śpi
+2	Ofiara jest człowiekiem wilczej krwi

Przyzwanie Szpona (••)

Ten starożytny rytuał wraz ze swoim bliźniaczym odpowiednikiem, Wezwaniem Strzępa, jest sednem relacji wilkołaków z duchami. Choć rody duchów odnoszą się do Uratha z wielką wrogością, zawarte u zarania dziejów pakty wciąż obowiązują. Większość duchów nadal przestrzega zestawu tabu wymagających od nich posłuszeństwa wobec wilkołaka wykonującego odpowiednie rytuały. Moc i władza rytuału zapisane są w samej ich istocie.

Szpony są duchami najniższego rzędu, najpowszechniej spotykanymi w świecie natury i w Cieniu. Jak większość duchów, Szpony są nieprzyjaźnie nastawione wobec Odrzuconych i Nieskalanych Plemion. Przyzwany duch nie musi współpracować, więc większość woli tego nie robić, chyba że zostanie im złożony odpowiedni, smakowity hołd albo zagrozi się im spętaniem. Niemniej jednak Szpony, tak jak wszystkie pozostałe duchy, świadome są Uznania, jakim cieszy się wilkołak, i mogą lepiej traktować doświadczonego Uratha niż zwykłe szczenię.

Wykonanie rytuału: Rytuał ten jest dość prosty. Wilkołak wyznacza uświęcony krąg i zasiada w jego środku. Spożywa niewielką ilość substancji poszerzających percepcję – halucynogenów, stymulantów lub depresantów, zgodnie z jego tradycją rytualną. Potem kładzie na ziemi przed sobą kilkaset gram hołdu. Zazwyczaj jest to jakiegoś rodzaju pożywienie, odpowiadające rodzajowi ducha. Może to jednak być także szlachetny metal, drogie kamienie albo inna substancja. Im większa wartość hołdu, tym bardziej prawdopodobne jest, że Szpon zechce z wilkołakiem współpracować.

Hołd może zostać spalony, pogrzebany lub zalany wodą w celu zwrócenia nań uwagi ducha. Wtedy rytualista wydaje skowyt przyzwania. W ciągu kilku minut od rozpoczęcia rytuału pojawia się pojedynczy Szpon wybranego typu, o ile tylko rytuał został z powodzeniem domknięty.

Pula aktywacji: Harmonia vs. Odporność ducha (zob. poniżej)

Akcja: Złożona, potencjalnie sporna; wymaga 40 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie osiągnięte sukcesy zostają utracone. Rytuał musi rozpocząć się od nowa.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Większość Szponów pojawia się automatycznie, gdy tylko uzyskana zostanie wymagana liczba sukcesów. Szpon, który wykonuje ważne zadania i wie, że za niesubordynację zostanie ukarany, może opierać się wezwaniu. W takim przypadku Odporność Szpona testowana jest w akcji spornej do przyzwania. Rytuał staje się więc akcją sporną i złożoną. Każda ze stron zbiera sukcesy, a ten, kto pierwszy uzyska ich 40, wygrywa. W przypadku ducha zwycięstwo oznacza odmowę przybycia. Zamiast niego przybyć może inny albo też na wezwanie wilkołaka może nie stawić się nikt. Jeśli zwycięży wilkołak, wezwany duch przybywa.

Gdy duch zostanie przyzwany, rytualista musi dobić z nim targu lub go spętać.

Wyjątkowy sukces: Zebranych zostaje wiele sukcesów. W akcji spornej i złożonej przeciwnik zostaje obłożony modyfikatorem –1. Modyfikator ten kumuluje się w przypadku uzyskania więcej niż jednego wyjątkowego sukcesu.

Sugerowane modyfikatory

Modyf.	Sytuacja
+2	Hołd jest *wyjątkowo* wartościowy dla ducha
+1	Duch jest szczególnie dobrze nastawiony w stosunku do plemienia bądź patronatu rytualisty (Elunim odpowiada na wezwanie Elodotha albo duch wojny przybywa na wezwanie Rahu)
+1	Hołd jest szczególnie wartościowy dla ducha
+1 lub więcej	Wilkołak przewyższa ducha swoją rangą*
–1	Próba przyzwania konkretnego ducha
–3	Próba przyzwania konkretnego ducha z odległości 2 kilometrów
–5	Próba przyzwania konkretnego ducha z odległości 15 kilometrów

*Honorowa Ranga wilkołaka określana przez sumę jego Uznania (s. 272) porównywana jest z Rangą przyzywanego ducha. Jeśli wilkołak jest wyższej Rangi, test Harmonii modyfikowany jest o różnicę pomiędzy rangami ducha i wilkołaka. Jeśli wilkołak o sumie 13 poziomów Uznania, co równe jest Randze 3, przyzywa pomniejszego Szpona (Ranga 1), testy wilkołaka wykonywane będą z modyfikatorem +2. Jeśli Ranga wilkołaka jest niższa, nałożony nań będzie odpowiedni modyfikator ujemny.

Rytuał Skruchy (••)

Ten rytuał wykonywany jest przez wszystkie wilkołaki, które pragną przeprosić jakąś istotę za uczynioną jej zniewagę. Może on dotyczyć innego wilkołaka, jak i ducha. W przypadku wyjątkowo potężnych istot, takich jak Inkarny i Celestiny, podmiot rytuału nie musi być obecny przy jego wykonaniu. Zakłada się, że duch jest w stanie dostrzec i zrozumieć skruchę wilkołaka. Rytualista może *nie* żałować prawdziwie za swe przewiny, zaś urażona istota może nie być zadowolona z okazanej skruchy, jakkolwiek będzie ona wymowna, jednakże gdy rytuał zostanie dopełniony, wszyscy jego świadkowie są zobowiązani honorować fakt, że rytualista dokonał formalnych przeprosin na miarę swoich możliwości. Rytuał Skruchy nie jest wykorzystywany w przypadku trywialnych uraz i naruszeń etykiety. Jego celem jest neutralizowanie poważnych konfliktów, takich jak złamanie tabu plemiennego totemu albo zniszczenie cenionego sługi danego ducha.

Wykonanie rytuału: Rytuał ten trwa kilkanaście minut. Rytualista wybiera rodzaj ducha, wobec którego podmiot rytuału jest przychylnie nastawiony – być może totem watahy bądź jeden z jego duchowych pobratymców. Jeśli duch nie jest na tyle potężny, by dostrzec efekt rytuału z oddali (może to zrobić duch poziomu Inkarny lub potężniejszy), duch musi być obecny przy wykonaniu Rytuału Skruchy. Może jednak znajdować się po drugiej stronie Bariery.

Duchowi składa się odpowiedni dar w postaci pożywienia, którego część spalana jest w charakterze ofiary. Rytualista opisuje w skromnych słowach swą przewinę i w Pierwszej Mowie błaga o przebaczenie, odsłaniając jednocześnie nagą szyję. Podmiot rytuału może uznać jego przeprosiny – zwyczajową odpowiedzią jest wtedy *Ss'uthaf* („Przyjmuję cię"). Może również ich nie zaakceptować, co zwykle odzwierciedlane jest odwróceniem się plecami do wilkołaka. Odpowiedź nie jest wymagana ani narzucona wskutek działania magii.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 10 sukcesów na każdą Rangę ducha; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał natychmiast zawodzi, a jego podmiot zapewne zostaje jeszcze mocniej urażony.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Zostają osiągnięte sukcesy. Nawet jeśli zebrana zostanie wymagana liczba, rytuał nie wywołuje żadnego efektu w ramach mechaniki gry. Jest jedynie sposobem na dokonanie długich i poważnych przeprosin. Duchy, wobec których wykonano Rytuał Skruchy, są zazwyczaj lepiej usposobione wobec wilkołaka, który go wykonał. Jeśli ów Uratha jest obciążony w wykonywanych wobec podmiotu rytuału testach Społecznych modyfikatorami ujemnymi, rytuał może zmniejszyć te modyfikatory o kostkę lub dwie.

Wyjątkowy sukces: Osiągnięto wiele sukcesów. Jeśli jest ich przynajmniej o pięć więcej niż to konieczne, oznacza to, że rytuał został wykonany wyjątkowo dobrze. Może to przyspieszyć okazanie pobłażliwości ze strony ducha. Rytualista może zyskać na miesiąc modyfikator +1 w testach Społecznych wykonywanych wobec podmiotu rytuału.

Rytuał Uśpienia (••)

Rytuał Uśpienia pozwala watаże na czas krótkiej nieobecności pozostawić bez opieki zajęty przez nią locus. Niweluje on ryzyko, że locus zostanie odkryty lub skra-

dziony przez konkurencyjną watahę albo inne istoty nocy. Jego moc powoduje „uśpienie" locus, znacznie zmniejszając w nim przepływ Esencji i utrudniając jego odnalezienie. Wymusza interwencję duchów związanych z długim snem, takich jak duchy niedźwiedzi lub innych zwierząt zapadających w sen zimowy. Najlepiej wykonywać go w locus, które wataha jest w stanie kontrolować. Choć teoretycznie można wykorzystać go do zamknięcia loci poza własnym terytorium, korzystające zeń miejscowe duchy mogą go reaktywować zaraz po odejściu watahy.

Wykonanie rytuału: Rytualista rozpoczyna od wezwania odpowiednich duchów, które zbierają się wokół duchowego odbicia locus. Rozpoczyna od niskiego pomruku i inicjuje monotonny zaśpiew w Pierwszej Mowie, święcąc materialną formę locus sokiem wyciśniętym z igieł modrzewia lub jałowca, czystą wodą lub inną substancją przeznaczoną do ukrywania zapachu.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 10 sukcesów na każdy poziom loci, a każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone, a locus pozostaje aktywny. Rytuału nie można wykonywać ponownie przed upływem 24 godzin.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Uzyskana zostaje pewna liczba sukcesów. Jeśli jest ich wystarczająco dużo, locus zostaje uśpiony na czas nie dłuższy niż jeden cykl księżycowy. Gdy pozostaje w uśpieniu, każda próba odnalezienia go przy pomocy zdolności nadprzyrodzonych obłożona jest automatycznym modyfikatorem –4. Podczas uśpienia locus nie może być źródłem Esencji. Nie udziela też premii związanej z unoszącą się w jego otoczeniu Esencją nikomu, kto znajduje się w jego zasięgu. Wilkołak lub duch, który znajdzie uśpiony locus, może przebudzić go poprzez ofiarę jednego punktu Esencji, w pewnym sensie „odpalając na pych".

Wyjątkowy sukces: Zebrano znaczną liczbę sukcesów. Jeśli jest ich o pięć więcej niż się wymaga, okres uśpienia locus może zostać przedłużony o dodatkowy cykl miesięczny.

Umocnienie Granicznych Ziem (••)

W zamierzchłych czasach wilkołaki przemierzały Graniczne Ziemie leżące pomiędzy światem ducha i materii. Potomkowie Ojca Wilka nie mogli być wszędzie naraz. Czasem sami budowali mury na Granicznych Ziemiach lub zmuszali do tego ludzi oraz duchy. Służące do tego rytuały zawiodły po śmierci Ojca, a Graniczne Ziemie stały się Barierą. Ithaeurowie Odrzuconych przez lata przemierzali świat duchów, szukając sposobu wpływania na Barierę na ich terytoriach. Ostatecznie osiągnięto porozumienie z żyjącymi w Barierze duchami pająków.

Wykonanie rytuału: Rytuał ten naśladuje zdolność, którą dysponują Azlu – wpływanie na Barierę, tyle że w mniejszym stopniu. Rytuał trwa około godziny. Rytualista wplata jedwabną nić w niewielki skrawek materiału. Może użyć do tego narzędzi, może zrobić to ręcznie, jeśli tylko potrafi. Czynność tworzenia nowego splotu jest bardzo istotna, ponieważ materiał ten zostanie spalony jako ofiara dla duchów dbających o Barierę. Niektórzy z Odrzuconych wzdragają się przed używaniem tego Daru, obawiając się, że zbyt dobre lub zbyt częste jego wykonanie może doprowadzić do powstania Pustkowi.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 20 sukcesów; jeden rzut odpowiada 10 minutom.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone. Modyfikator wynikający z Bariery zostaje zwiększony bądź zmniejszony – przeciwnie do intencji rytualisty. Zmiana utrzymuje się przez godzinę.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Udało się osiągnąć sukcesy. Jeśli będzie ich wystarczająco dużo, rytualista wyznacza niewielki obszar, nie większy niż około 225 metrów kwadratowych (kwadrat o boku 15 metrów albo inna przestrzeń o podobnej powierzchni). Rytualista może, według własnych potrzeb, zwiększyć lub zmniejszyć poziom Bariery na danym terenie. Efekt ten utrzymuje się przez godzinę. Rytuał nie może zostać wykonany na tym samym terenie więcej niż jeden raz. Jeśli dwa obszary użycia Umocnienia Granicznych Ziem zachodzą na siebie, obowiązuje ostatnie użycie.

Wyjątkowy sukces: Zebrana zostaje wyjątkowo duża liczba sukcesów. Jeśli będzie ich przynajmniej o pięć więcej niż to konieczne (25 lub więcej), zmiana w Barierze utrzyma się przez pełen cykl księżycowy.

Uświęcenie Amuletu (••)

Wilkołaki z pewnością są w stanie całkiem sprawnie polować i samodzielnie walczyć, jednak dostęp do Esencji, która zasila ich nadnaturalne moce, może okazać się kwestią życia i śmierci. Możliwość dostępu do energii Cienia, bez konieczności stawiania czoła wielu płynącym zeń zagrożeniom, jest nieoceniona. Tym większą korzyść stanowi możliwość noszenia przy sobie części mocy locus. Odpowiednio oczyściwszy i przygotowawszy przedmiot, rytualista jest w stanie stworzyć amulet zawierający nieco energii locus. Gdy wataha musi opuścić swoje terytorium, jednym z ostatnich elementów przygotowań jest zaczerpnięcie Esencji locus, a następnie napełnienie amuletów jej resztkami, by wrogowie nie mieli do niej dostępu.

Wykonanie rytuału: Rytualista musi najpierw przygotować przedmiot odpowiedni do roli amuletu – coś, co jest częścią fizycznej postaci locus albo jej odpowiednikiem. Może być to fragment stłuczonej szyby z okna magazynu, kawałek kory prastarego drzewa, odprysk kości z cmentarza – wszystko, co jest odpowiednie i przepełnione symboliką. Rytualista zasiada w sercu locus i rozpoczyna rytualny zaśpiew oraz wykonuje stosowne gesty. Rytuał trwa około godzinę.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 40 sukcesów; każdy rzut odpowiada pięciu minutom.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone. Wybrany przedmiot nie może stać się amuletem, rytualista musi znaleźć inny, nim na nowo rozpocznie rytuał.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Udało się osiągnąć sukcesy. Jeśli jest ich wystarczająco dużo, amulet zostanie odpowiednio uświęcony. Wilkołak może przenieść doń do trzech punktów Esencji z rezerw loci. Każdy wilkołak

noszący amulet może czerpać tę moc w ramach akcji odruchowej. Wilkołak zyskuje w ten sposób punkt Esencji, a amulet traci na swą nadprzyrodzoną moc. Jeśli wilkołak spożytkuje w tym celu akcję natychmiastową, może zaczerpnąć punkt Esencji, nie tracąc pozostałych.

Amulet może przechowywać Esencję tylko przez pewien czas. Traci po punkcie Esencji dziennie, przez co przedmioty takie są przydatne głównie przy planowanych uderzeniach na trudne do zdobycia terytoria lub do bezpośredniej ewakuacji.

Wyjątkowy sukces: Zebrana zostaje spora liczba sukcesów. Jeśli jest ich 45 lub więcej, amulet może przechowywać do pięciu punktów Esencji.

Wypędzenie Ducha (••)

Ten rytuał służy wymuszaniu powrotu zbłąkanych duchów do Cienia. W Pierwotnych Czasach dzieci Ojca Wilka używały Wypędzenia Ducha, by zmuszać duchy do powrotu przez Graniczne Ziemie. Po Upadku sprawy w pewnym stopniu stały się prostsze. Nie trzeba już zmuszać ducha do wejścia na Graniczne Ziemie i stamtąd go przepędzać. Można po prostu wymusić na nim przejście przez Barierę, do *Hisil*. Niestety jest to dość brutalny rytuał. Wypchnięcie przez Barierę może być groźne dla duchów, które nie znoszą takiego traktowania. Większość duchów woli odejść samodzielnie, choć wcześniej zapewne skłania się je do tego poprzez hołd lub obietnice przysług. Z drugiej strony jednak, bolesność rytuału czyni go odpowiednio groźnym kijem na duchy, jeśli marchewka hołdu zostanie odrzucona.

Wykonanie rytuału: Ducha będącego celem rytuału trzeba najpierw spętać rytuałem Spętania Duchów lub fizycznie unieruchomić, by nie mógł się ruszyć na odległość przekraczającą dwa metry. Rytualista zbliża się do spętanego ducha i wydaje krótkie warknięcie wygnania i odrzucenia, połączone z odpowiednimi gestami. Okrąża potem ducha w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i opryskuje go słoną wodą z czterech stron.

Kluczowa dla rytuału jest pięciokrotnie powtórzona w Pierwszej Mowie fraza: „Wypędzam cię z tego królestwa" (*Galer za da sar*). Rytualista nie musi powtarzać jej pięć razy z rzędu, może przetykać nią całe wykonanie rytuału. Nie zostanie on jednak domknięty aż do chwili piątego powtórzenia frazy.

Pula aktywacji: Harmonia vs. Odporność ducha

Akcja: Sporna i złożona; 10 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Ten, kto pierwszy zgromadzi 10 sukcesów, wygrywa. Duch może pozostać w świecie materii albo rytualista przepędza ducha. Jeśli rytuał zakończy się zwycięstwem ducha, przez najbliższe 24 godziny żaden wilkołak nie może podjąć ponownej próby jego wygnania do *Hisil*.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał zawodzi i wszystkie sukcesy zostają utracone. Albo wilkołak nie może używać tego rytuału przeciw danemu duchowi przez pełen cykl Księżyca. Jeśli dramatyczną porażkę poniósł duch, nie jest zdolny opierać się rytuałowi i natychmiast odchodzi w ostępy Cienia.

Porażka: W tej fazie nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Osiągnięte sukcesy wliczane są do sumarycznej puli. Jeśli przekroczy ona 10 sukcesów, duch zostaje wygnany ze świata materii i pojawia się w Królestwie Cieni.

Wyjątkowy sukces: Dokonane zostają ogromne postępy lub stawiony zostaje potężny opór.

Przebudzenie Ducha (•••)

Kiedy powstała Bariera i oba światy zostały od siebie oddzielone, wiele duchów zapadło w sen i nikt nie słyszał już ich głosów. Odtąd pojawiały się niezliczone przedmioty, których duchy były uśpione. Do dziś, choć wiele duchów przemierza Cień, wiele też, znacznie więcej, miejsc i obiektów wymaga wciąż „przebudzenia". Rytuał ten pozwala wilkołakowi wybudzić uśpionego ducha z jego snu, w efekcie powołując do istnienia nowego ducha.

Przebudzenie ducha może być bardzo ryzykowne, ponieważ nie odczuwa on żadnych zobowiązań ani wdzięczności wobec rytualisty. Duch przebudzony przy pomocy tego rytuału zachowuje się wyłącznie zgodnie ze swą naturą. Wilkołak może przekonać ducha samochodu do nadania swemu materialnemu odpowiednikowi mocy, jeśli duch pragnie zakosztować upojnej prędkości wyścigów. Ale nowo przebudzony duch ognia będzie równie niebezpieczny dla wilkołaka, co dla jego wrogów. Niemniej jednak możliwość przebudzenia ducha daje wilkołakowi okazję do korzystania z nowych zasobów. Uratha może, na przykład, przebudzić ducha narzędzia zbrodni, by wypytać go o poprzedniego właściciela. Wykorzystanie tego rytuału budzi w Cieniu nową iskrę życia.

Wykonanie rytuału: Rytualista, poruszając się wokół przebudzanego miejsca bądź przedmiotu, gra na bębnie, śpiewa, tańczy lub wykonuje innego rodzaju rytmiczny hałas i ruch. Na koniec rytuału następuje głośny skowyt, który ma wyrwać ducha z uśpienia.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 15 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone, a rytuał zawodzi. Rytualista nie może podejmować prób przebudzenia tego konkretnego ducha przez najbliższe 24 godziny.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Udało się zebrać sukcesy. Gdy będzie się ich 15 lub więcej, a zarazem rytuał wykonywany jest wobec zwyczajnego przedmiotu bądź miejsca, powiązany z nim duch budzi się. Przedmiot uzyskuje wtedy duchowy odpowiednik w Królestwie Cieni.

Rytuał odprawiany na zwierzęciu „budzi" w świecie duchów Szpona związanego z tym zwierzęciem. Nie jest on powiązany z nim jednak bezpośrednio i nie musi przebywać w jego pobliżu. Przykładowo, odprawienie Przebudzenia Ducha na dobermanie przebudzi ducha-psa, który wcale nie musi wyglądać jak doberman.

Nowo przebudzony duch ma zawsze pierwszą Rangę. Jest więc Szponem z cechami przeciętnymi u ducha tej klasy (s. 279). Rytuał ten nie może zostać wykonany na istotach świadomych, takich jak ludzie, ani na obiektach lub zwierzętach, które posiadają związane z nimi przebudzone duchy. Na czas sceny, w której wykonano rytuał, rytualista uzyskuje modyfikator +1 do wszystkich testów wpływu na nowego ducha, włączając w to Dary i inne rytuały. Choć duch nie zawsze oka-

zuje wdzięczność, zazwyczaj jednak w pierwszych godzinach swego istnienia jest nieco bardziej podatny na sugestie.

Wyjątkowy sukces: Jednocześnie osiągnięto wiele sukcesów. Jeśli zebranych zostanie ich 20 lub więcej, rosną szanse na to, że duch będzie bardziej przychylnie nastawiony do rytualisty. Modyfikator do testów wpływu na ducha wynosi w takiej sytuacji +2.

Przyzwanie Strzępa (•••)

Rytuał ten jest potężniejszą wersją Przyzwania Szpona. Strzępy są bardziej niezależnymi i potężniejszymi duchami od Szponów. Większa jest również szansa na to, że oprą się powabowi złożonego im hołdu. Niemniej jednak służący postaci, choćby tylko tymczasowo, Strzęp jest cennym narzędziem dla każdego wilkołaka. Rytuał ten jest więc ceniony wśród Księżycowych Sierpów. Strzępy są jeszcze gorzej nastawione do wilkołaków niż Szpony, toteż mądre wilkołaki zachowują ostrożność podczas ich przyzywania. Prawdopodobnie Strzępy będą traktować wilkołaki o niskim Uznaniu (takie, których najwyższa cecha Uznania to 1 lub 2) z nieskrywaną pogardą, a bardziej przychylnie traktować Uratha mogących się pochwalić znaczniejszymi osiągnięciami.

Wykonanie rytuału: Rytuał ten jest bardzo podobny do Przyzwania Szpona, jednak rytualista musi złożyć duchowi znaczniejszy hołd, a skowyt przyzwania musi być dostosowany do rodzaju Strzępa, który ma zostać przywołany. Zwyczajny skowyt przyzwania nie będzie wystarczający. Jeśli Uratha pragnie wezwać ducha jelenia, musi wydać skowyt właściwy dla Dzieci Jelenia. Wykonanie rytuału zabiera około kilkunastu minut.

Pula aktywacji: Harmonia (vs. Odporność ducha)

Akcja: Złożona, potencjalnie sporna; wymaga 50 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie zebrane sukcesy zostają utracone, rytuał trzeba rozpocząć od nowa.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Większość Strzępów przybywa od razu, gdy zostanie zebrana odpowiednia liczba sukcesów. Strzęp wykonujący istotne obowiązki może jednak spróbować oprzeć się wezwaniu. W tym wypadku testowana jest jego Odporność, a test przyzwania staje się akcją złożoną i sporną. Każda ze stron gromadzi sukcesy. Ta, która pierwsza zgromadzi ich 50, wygrywa. W przypadku ducha oznacza to odmowę przybycia – w zamian za niego może przybyć inny albo też nie pojawić się żaden. W razie wygranej wilkołaka duch reaguje normalnie.

Po przyzwaniu ducha rytualista musi się targować o jego usługi lub też go spętać.

Wyjątkowy sukces: Osiągnięto wiele sukcesów. W akcji złożonej i spornej przeciwnik obciążony zostaje modyfikatorem –1 do dalszych rzutów. Modyfikator ten kumuluje się w wypadku większej liczby wyjątkowych sukcesów.

Sugerowane modyfikatory

Modyf.	Sytuacja
+2	Hołd jest *wyjątkowo* wartościowy dla danego ducha
+1 lub więcej	Wilkołak jest wyższej Rangi niż duch*



+1	Hołd jest szczególnie wartościowy dla danego ducha
+1	Duch jest szczególnie przychylny plemieniu bądź patronatowi rytualisty (duch metalu przyzywany przez Władającego Żelazem albo duch wiedzy odpowiadający na wezwanie Brzemiennego Księżyca)
–1 lub więcej	Wilkołak jest niższej Rangi niż duch*
–1	Próba przyzwania konkretnego indywidualnego ducha
–3	Próba przyzwania konkretnego indywidualnego ducha na dystansie 2 kilometrów
–5	Próba przyzwania konkretnego indywidualnego ducha na dystansie 20 kilometrów

*Honorowa Ranga wilkołaka ustalona na podstawie sumy jego Uznania (s. 272) porównywana jest z Rangą przyzwanego ducha. Jeśli Ranga wilkołaka jest większa, test Harmonii rytualisty zyskuje liczbę kości równą różnicy pomiędzy wartościami Rang. Gdy wilkołak o sumie Uznania 13 (odpowiadającej Randze 3) przyzwie pomniejszego Szpona (Rangi 1), rzuty wykonywane przez Uratha zyskują dwie kości. Analogicznie, jeśli jego Ranga będzie niższa, obłożony zostanie modyfikatorem ujemnym o wartości równej różnicy Rang.

Rytuał Inicjacji (•••)

Gdy nowo Przemieniony wilkołak dowie się już czegoś o swej naturze, dostaje szansę dołączenia do jednego z plemion. Czasami inne wilkołaki naciskają, ze względów na pochodzenie lub „przeznaczenie", na wybór konkretnego plemienia, jednak decyzja należy zawsze do danego Uratha. Wstąpienie w szeregi plemienia to poważna sprawa, coś, co zmienia życie wilkołaka, toteż decyzję tę potwierdza się Rytuałem Inicjacji.

Pierwsza jego część to pewnego rodzaju próba. Może to być test umysłu bądź ciała, wyzwanie, z którym wilkołak musi sobie poradzić, lub bolesne doświadczenie, które musi przetrwać. Zazwyczaj celem takiego testu jest zweryfikowanie oddania i zdolności młodego Uratha. Niektórzy z bardziej surowych rytualistów ustanawiają próby mogące doprowadzić nawet do śmierci wilkołaka, który okazuje się niegodnym zaszczytu członkostwa w danym plemieniu. Inni wolą, by groźba śmierci osoby poddawanej rytuałowi była niewielka (czy nawet żadna), ale nie chcą redukować tego wydarzenia do prostego ceremoniału. Zawsze jest to więc próba umysłu bądź ciała.

Jeśli wilkołak przejdzie próbę, składa Przysięgę Księżyca, zawierającą również przyrzeczenie narzucane przez jego nowy totem plemienny. Gdy przysięga zostanie zaakceptowana, Uratha staje się pełnoprawnym członkiem plemienia. Zazwyczaj jest to powodem do hucznego świętowania.

Wykonanie rytuału: Sposoby wykonywania Rytuału Inicjacji są charakterystyczne zarówno dla poszczególnych plemion, jak i dla regionów. W większości przypadków odbywa się on podczas plemiennych zgromadzeń, jednak niektóre z wilkołaków składały Przysięgę przed samotnym rytualistą, który wprowadzał je w ten sposób w szeregi plemienia. Jest kilka niezmiennych elementów, jednak Narratorzy i gracze powinni dostosować rytuał tak, by pasował do specyfiki ich kroniki. Kandydat, by móc przystąpić do rytuału, musi dysponować przynajmniej jedną kropką Uznania w kategorii odpowiedniej dla danego plemienia. Przykładowo, przyszły Kościany Cień musi mieć przynajmniej jeden poziom Mądrości.

Najpierw rytualista wzywa totem plemienny, prosząc go o czuwanie nad próbą i określenie, czy kandydat jest godny. W niektórych przypadkach kandydat przedstawiany jest przez sponsora albo krewnego, który zań świadczy.

Sama próba może przybrać różnoraką postać, zawsze jednak w jakiś sposób odzwierciedla ideały plemienia. Trwa ona kilka godzin lub nawet całą noc, niektóre próby wytrwałości trwają jednak dłużej. Jeśli kandydat, pomimo starań, zawiedzie (np. straci przytomność w trakcie próby wytrzymałości), rytualista może dać mu trochę czasu na przygotowania i pozwolić podejść do próby (być może innej) ponownie za kilka miesięcy. Jeśli kandydat zdecyduje się przerwać próbę, zostaje odrzucony przez plemię i w celu przejścia Rytuału Inicjacji musi udać się do innego lub też pozostać Widmowym Wilkiem.

Po przejściu próby kandydat może zostać rytualnie oczyszczony przed złożeniem Przysięgi Księżyca, choć Krwawe Szpony częstokroć wolą, by kandydat składał ją wciąż pokryty swą niezakrzepłą krwią. Rytualista, bądź też inny z zebranych wilkołaków, wzywa duchowego sługę totemu plemienia. Ma on być świadkiem przysięgi, która zawsze łączona jest z plemiennym przyrzeczeniem. Rytualista ceremonialnie uznaje wtedy kandydata za jednego z członków plemienia, nazywając go jego nowym imieniem czynu (jeśli takowe uzyskał). Tak samo czynią wszystkie zebrane wilkołaki. Sam test wieńczący rytuał odzwierciedla zaprzysiężenie i uznanie członkostwa – jeśli próba nie została pomyślnie ukończona, wykonywanie testu przez rytualistę jest zbędne.

Po udanym zakończeniu Rytuału Inicjacji kandydat traktowany jest jako pełnoprawny członek plemienia. Zgodnie ze zwyczajem wkrótce następuje przyzwanie ducha sprzymierzonego z plemieniem, by nauczył wilkołaka odpowiedniego Daru.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 10 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytualista obraża totem plemienia, zawodząc podczas tak istotnego rytuału. Przez okres trzech kolejnych cykli księżycowych obciążony będzie modyfikatorem –2 do wszystkich testów Społecznych wykonywanych w celu wpływania na swych współplemieńców oraz duchy z rodziny totemu plemienia.

Porażka: W ciągu minuty nie osiągnięto żadnych sukcesów. Jeśli rytualista nie jest w stanie zebrać wymaganej liczby sukcesów w odpowiednim czasie, nie może wywrzeć przedstawianą przez siebie kandydaturą wystarczającego wrażenia na totemie plemienia, przez co kandydat nie zostaje zaakceptowany jako członek plemienia. Kandydat może zostać poddany temu samemu rytuałowi po upływie jednego cyklu księżycowego.

Sukces: Kandydat zostaje zaakceptowany jako członek plemienia.

Wyjątkowy sukces: Kandydat zostaje zaakceptowany jako członek plemienia, a dodatkowo robi na totemie piorunujące wrażenie. Nowy członek plemienia na czas trzech cykli księżycowych będzie dysponował modyfikatorem +1 we wszystkich testach Społecznych wykonywanych wobec swych nowych współplemieńców oraz duchów z rodziny totemu plemienia.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Poddany próbie kandydat spisał się wyjątkowo dobrze
–2	Poddany próbie kandydat spisał się słabo

Rytuał Leczenia (•••)

Jakkolwiek zaskakującą byłaby nadnaturalna zdolność regeneracji wilkołaków, nie jest ona niezawodna. Niektóre z obrażeń, na przykład zadane przez srebro, są zbyt poważne, by móc je szybko uleczyć. Rytuał Leczenia jest odpowiedzią Uratha na ten problem. Dzięki niemu rytualista jest w stanie zwiększyć zdolności regeneracyjne osoby poddanej rytuałowi, do chwili gdy ta poradzi sobie z najpoważniejszymi ranami. Mimo swojej potęgi rytuał nie daje jednak żadnych gwarancji – najciężej ranni Uratha mogą nie dożyć końca rytuału.

Wykonanie rytuału: Rytualista musi zebrać wokół siebie osoby, które mają zostać poddane leczeniu, rozstawiając je w równych odstępach niczym wskazówki kompasu albo szprychy koła. Wznosząc zaśpiew lub śpiewając inwokację do duchów przodków oraz duchów siły i miłosierdzia, rytualnie oczyszcza rany każdej z osób. Niektórzy rytualiści przemywają rany czystą wodą, podczas gdy inni wylizują je do czysta. W przeciwieństwie do innych rytuałów, leczenie nie wymaga wydania skowytu. To cicha, pełna napięcia ceremonia, zazwyczaj wykonywana w gronie watahy.

Koszt: 2 punkty Esencji na każdy wyleczony poziom Zdrowia

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 5-25 sukcesów; każdy rzut odpowiada 15 minutom.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał zawodzi, a rytualista nie jest w stanie znów leczyć danych osób do czasu wschodu księżyca następnej nocy.

Porażka: Rytuał zawodzi, a rytualista może ponownie podjąć próbę jego wykonania.

Sukces: Rytualista może wyleczyć do pięciu poziomów Zdrowia straconych na skutek obrażeń krytycznych. Wyleczenie każdego z poziomów Zdrowia kosztuje 2 punkty Esencji i wymaga osiągnięcia pięciu sukcesów. Punkty Esencji mogą zostać wydane zarówno przez rytualistę, jak i leczonego; mogą się oni również podzielić tym kosztem. Esencja wydawana jest przed rozpoczęciem rytuału w celu nadania mu koniecznej mocy.

Ilość wydanej Esencji określa zarówno siłę, jak i czas trwania rytuału. Jeśli rytualista wydał cztery punkty Esencji, aby uleczyć dwa poziomy Zdrowia, rytuał zakończy się po uzyskaniu 10 sukcesów. Leczonych może być wielu Uratha, włączając w to rytualistę, o ile tylko wszyscy zebrani są w zasięgu ręki.

Jeśli leczona osoba jest nieprzytomna, rytualista może zdecydować się na skorzystanie z jej puli Esencji, by „opłacić" leczenie. Dzięki temu dokonuje rozruchu procesów regeneracji, rytualnie zachęcając ciało do odbudowy. Rytualista nie może jednak zmusić świadomych osób do wydawania ich własnej Esencji.

Rytuał ten można wykonać na danej osobie, także rytualiście, tylko raz dziennie. Rytuał Leczenia nie jest w stanie uleczyć innych istot niż wilkołaki, jako że opiera się na przyspieszaniu mocy wilkołaczej regeneracji.

Wyjątkowy sukces: Brak dodatkowego efektu poza uzyskaniem dużej liczby sukcesów.

Rytuał Miłości Księżyca (•••)

Dzieci Ojca Wilka nauczyły się w najwcześniejszych dniach, że ich partnerzy i ich własne dzieci nie są w stanie oglądać ich w formach Dalu, Urshul i Gauru. Delirium było tak zatrważające, że nawet ukochani wilkołaków uciekali w popłochu. Uratha nauczyli się unikać przybierania form bojowych przy swych dzieciach i partnerach, jednak nie zawsze było to możliwe. Gdy wilkołak musiał przyjąć jedną z tych postaci, by podjąć walkę z wrogiem, który wytropił jego leże, jego bliscy popadali w obłęd. Niekiedy rzucali się do ucieczki, która kończyła się śmiercią. Ponoć rozpaczający po takim właśnie zdarzeniu Ithaeur wybłagał od Amahan Iduth, by zdradziła sposób ochrony potomstwa innych wilkołaków przed podobnym losem. Matka Luna zlitowała się nad nim i nauczyła go Rytuału Miłości Księżyca, który w przypadku ludzi wilczej krwi nie pozwala Delirium oddziaływać tak silnie, jak w normalnych warunkach.

Wykonanie rytuału: Rytualista chwyta dłonie danej osoby i wykonuje wraz z nią rytualny zaśpiew w Pierwszej Mowie, błagając o przychylność. Jedno z nich musi położyć na ziemi między nimi srebrną monetę – hołd dla Dzieci Luny. Rytualista nacina wtedy swój palec lub dłoń i rysuje krwią na twarzy danej osoby symbole księżyca. Ostatnie krople krwi zostają rozsmarowane na srebrnej monecie wraz z wydaniem ostatniego, proszącego o wsparcie, skowytu. Moneta znika wtedy, rozpływając się w smugę dymu, co jest znakiem akceptacji ze strony Dzieci Luny.

Osoba poddana temu rytuałowi musi posiadać Atut Wilczej Krwi – jego działanie kumuluje się z niniejszym rytuałem.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 10 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie osiągnięte sukcesy zostają utracone. Pierwotny lęk osoby poddanej rytuałowi wzmaga się, wskutek czego reaguje na Delirium tak, jak gdyby jej Siła Woli była o dwa poziomy niższa (minimum 1). Rytualista nie może już podjąć kolejnej próby w tej samej scenie.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów. Jeśli z jakiegoś powodu rytuału nie sposób dokończyć, rytualista nie może już podjąć kolejnej próby w tej samej scenie.

Sukces: Osiągnięto sukcesy. Gdy będzie ich już wystarczająco dużo, osoba poddana rytuałowi zaczyna reagować na Delirium tak, jak gdyby jej Siła Woli była o dwa wyższa (maksimum 10) przez okres jednej fazy księżyca (zazwyczaj są to trzy noce).

Wyjątkowy sukces: Osiągnięto wiele sukcesów. Jeśli po wieńczącym udany rytuał rzucie zebranych zostanie ich w sumie 15 lub więcej, osoba poddana rytuałowi reaguje na Delirium tak, jak gdyby jej Siła Woli była o trzy punkty wyższa niż normalnie.

Spętanie Człowieka (•••)

Rytuał ten ma dwa podstawowe cele: zabezpieczenie danego miejsca przed ludzkimi intruzami oraz uwięzienia w nim

człowieka. Żaden z wariantów tego rytuału nie jest niezawodny, nawet wobec ludzi nieznających żadnej formy magii. Ludzi nie obowiązują tabu takie jak w przypadku duchów, a ich działania również nie są tak ograniczone.

Gdy rytuał ten zostaje wykorzystany do przykucia człowieka do danego miejsca, rytualista *musi* zapewnić swej ofierze jakiś sposób uwolnienia się z więzów rytuału. Musi również powiedzieć o tym sposobie dwóm innym osobom – żadna z nich nie musi jednak być pętanym człowiekiem. Sposoby ucieczki mogą być niemal niewykonalne, nie mogą jednak przeczyć logice. Zazwyczaj sposób ucieczki opisany jest zdaniem: „Jeśli wykonasz przedstawione przeze mnie zadanie, możesz odejść".

Gdy jakieś miejsce zabezpieczane jest przed ludzkimi intruzami, nie wymaga się jakiegokolwiek „hasła". Rytualista może jednak ustalić, jakie konkretne zachowanie pozwoli człowiekowi bez problemu przejść. Przykładowo, wilkołak może ustanowić barierę broniącą wstępu wszystkim ludziom poza tymi, którzy mają przy sobie wronie pióro, po czym wręczyć takie pióro swej kochance wilczej krwi, na wypadek gdyby chciała się z nim spotkać.

Bariera ta jest nieodczuwalna, aż do chwili gdy człowiek próbuje ją przekroczyć. Ma wtedy mdłości, zawroty głowy, często połączenie tych dolegliwości. Nie jest w stanie przekroczyć bariery, nim nie odeprze efektu rytuału.

Wykonanie rytuału: Zabezpieczając teren przed intruzami, wilkołak przybiera formę dysponującą pazurami i przy pomocy ich oraz gęstej mieszaniny wody z popiołem rysuje serię glifów na każdej ze ścieżek prowadzących w dany teren. Wewnątrz budynku należy oznaczyć tak okna i drzwi, na zewnątrz zaś powtórzyć glify co kilka metrów, tworząc swego rodzaju granicę terenu.

Aby zamknąć śmiertelnika na danym terenie, wilkołak korzysta ze swych pazurów oraz gęstej mieszaniny wody i ziemi. Tym razem musi jednak wyraźnie oznaczyć dokładne granice obszaru, wewnątrz umieszczając glify.

W obu przypadkach teren objęty działaniem rytuału nie może mieć promienia większego niż 50 metrów. Wilkołaki zazwyczaj wykorzystują ten rytuał, aby uwięzić człowieka we wnętrzu domu lub obozowiska albo by odciąć od ludzi niewielki budynek. Wykonanie rytuału trwa jedną godzinę.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 20 sukcesów; każdy rzut odpowiada 10 minutom.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone. Granica nie może zostać ustanowiona ponownie przed upływem 24 godzin.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Osiągnięte sukcesy zostają wliczone do sumarycznej puli. Gdy zdobędzie ich wystarczająco dużo, człowiek zostaje tymczasowo spętany. Przy pierwszej próbie przejścia wykonywany jest test Determinacji + Okultyzmu z modyfikatorem równym zaokrąglanej w górę połowie wartości Harmonii rytualisty. Ghule i inni ludzie o cechach nadprzyrodzonych mogą dodać do tej puli jedną kostkę, magowie zaś korzystają z odpowiedniej cechy odporności. Wampiry, Nękani i inne istoty nadnaturalne, które nie są już ludźmi, są odporne na efekt działania tego rytuału. Pula testu wykonywanego przez człowieka może zostać powiększona o jedną do trzech kości, jeśli warunki bezpiecznego przejścia są sprzeczne z jego kodeksem moralnym (jednak nie w wypadku, gdyby były dla niego po prostu nieprzyjemne). „Nie możesz odejść, dopóki nie skasujesz wszystkich posiadanych przez ciebie plików, które wspominają o nas, z każdego ukrytego miejsca, w którym mogłyby się znajdować" nie zapewni dodatkowych kostek, natomiast „Nie możesz odejść, nim nie zabijesz swego nowo narodzonego syna" – z pewnością tak. Jeśli test skończy się powodzeniem śmiertelnika, będzie on wolny. W przeciwnym wypadku nie może próbować ucieczki przez najbliższą godzinę, a w przypadku ciągłych porażek, dalsze testy wykonywać może po upływie kolejnych godzin. Przy następnych próbach śmiertelnik otrzymuje kumulatywny modyfikator –1, przyznawany za każdą próbę po pierwszej (modyfikator ten nie może jednak przekroczyć –5).

Efekt Spętania utrzymuje się zazwyczaj przez 24 godziny, jednak rytualista może go przedłużać o kolejną dobę, za każdą wydając jeden punkt Esencji. Może również przerwać jego działanie, wymazując pazurem część ustanowionej rytualnie granicy.

Wyjątkowy sukces: Zostaje zebrana znaczna liczba sukcesów. Jeśli osiągniętych zostanie ich 25 lub więcej, efekt Spętania utrzymuje się przez dodatkowe 24 godziny.

Spętanie Ducha (•••)

Spętanie Ducha, podobnie jak wiele innych pradawnych rytuałów Uratha, pochodzi ponoć z czasów Ojca Wilka. Pozwala wilkołakowi na uwięzienie ducha w danym miejscu lub zabezpieczenie tego miejsca przed wtargnięciem duchowych intruzów. Spętanie Ducha jest powszechnie znane, większość doświadczonych Księżycowych Sierpów dysponuje znajomością któregoś z jego wariantów. Ten sam rytuał może zostać wykorzystany do uwięzienia ducha na danym obszarze Cienia lub świata materialnego. W rezultacie duch nie jest w stanie opuścić tego terenu ani nawet przekroczyć Bariery. Wilkołaki zaznajomione z tym rytuałem mogą skorzystać z niego, przygotowując się do przywzania ducha do świata materii, albo przeciw duchowi, który tam się już zmaterializował, tudzież przeciw duchowi znajdującemu się w Cieniu, jeśli rytualista również przebywa w świecie duchów.

Rytualista *musi* zapewnić jedną drogę ucieczki z nakładanych przez siebie więzów. Musi też powiedzieć o niej dwóm innym osobom; żadna z nich nie musi być pętanym duchem. Sposoby ucieczki mogą być niemal niewykonalne, nie mogą jednak przeczyć logice. Zazwyczaj sposób ucieczki opisany jest zdaniem: „Jeśli wykonasz przedstawione przeze mnie zadanie, możesz odejść" (np. „Gdy nauczysz mnie następującego Daru...").

Wykonanie rytuału: Wilkołaki znają tuziny wariantów Spętania Ducha, a najbardziej doświadczeni Ithaeurowie tworzą własne wersje, przekazywane potem swym uczniom. Najpowszechniejsza wersja (nie ta pradawna, lecz ta, która stała się dość popularna w ostatnich dziesięcioleciach) wy-

maga, by przed wezwaniem ducha rytualista rysował kredą krąg wokół skraju pokoju lub polany. Wytyczenie kręgu wymaga uzyskania 20 sukcesów w złożonym teście Inteligencji + Okultyzmu, w którym każdy rzut odpowiada minucie pracy. Krąg ten znaczony jest glifami Uratha, a przed przybyciem ducha wykonywany jest złożony pół skowyt, pół zaśpiew. Gdy duch zostanie już przyzwany do kręgu (dzięki odpowiedniemu rytuałowi, choćby takiemu jak Przyzwanie Szpona), wilkołak musi wyśpiewać ostatnie kilka nut skowytu, nim duch odkryje, co się dzieje, i ucieknie.

Aby spętać obecnego już ducha, rytualista musi być w stanie wykonać wspomniany krąg potajemnie. Przykładowo, szczególnie sprytny wilkołak może przekonać ducha nocy, że rysowany przezeń krąg przedstawia „mapę gwiazd" danego ducha. Jeśli nie można tego zrobić, a Luna wie, że nie jest to zbyt łatwe, wilkołak musi w jakiś sposób (co jest niemożliwe w świecie materialnym) trzykrotnie owinąć ducha posrebrzaną nicią i wykonać wyżej wspomniany zaśpiew. Nić bardzo łatwo przerwać, aż do chwili gdy ukończona zostanie trzecia pętla – potem staje się to niemożliwe, o ile tylko rytualista nie popełni błędu w zaśpiewie. W świecie materii duch może zostać owinięty tylko wtedy, gdy zamieszkiwane przezeń ciało może zostać utrzymane w miejscu.

Rytuał ten nie działa w przypadku zjaw.

Pula aktywacji: Harmonia – Odporność ducha

Akcja: Natychmiastowa (gdy krąg zostanie już przygotowany)

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wyrysowany krąg bądź srebrna nić zostają przerwane, a duch na czas danej sceny zyskuje dodatkowy punkt Odporności.

Porażka: Duch uzyskuje identyczną lub większą liczbę sukcesów niż rytualista. Krąg albo nić zostają przerwane, duch może uciec.

Sukces: Rytualista uzyskuje większą liczbę sukcesów niż duch. Ten zaś zostaje spętany i nie może się wyrwać, jeśli nie zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- Rytualista, który spętał ducha, uwolni go, wypowiadając frazę podobną do „Oswobadzam cię".
- Wyznaczony krąg lub posrebrzana nić zostaną przerwane w wyniku zewnętrznej ingerencji.
- Zostanie spełniony ustalony przez rytualistę dodatkowy warunek uwolnienia ducha, o którym w ciągu godziny od spętania ducha dowiedzieć się muszą przynajmniej dwie osoby – żadną z nich nie musi być jednak duch.

Wyjątkowy sukces: Rytualista uzyskuje większą liczbę sukcesów niż duch, a zarazem jest ich pięć lub więcej. Wilkołak może odebrać duchowi punkt Esencji i wykorzystać go do odświeżenia swojej puli.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+1 lub więcej	Wilkołak jest wyższej Rangi niż duch*
–1 lub więcej	Wilkołak jest niższej Rangi niż duch*

*Honorowa Ranga wilkołaka ustalona na podstawie sumy jego Uznania (s. 272) porównywana jest z Rangą przyzwanego ducha. Jeśli Ranga wilkołaka jest większa, test Harmonii rytualisty zyskuje liczbę kości równą różnicy pomiędzy wartościami Rang. Gdy wilkołak o sumie Uznania 13 (odpowiadającej Randze 3) przyzwie pomniejszego Szpona (Rangi 1), rzuty wykonywane przez Uratha zyskują dwie kości. Analogicznie, jeśli jego Ranga będzie niższa, obłożony zostanie modyfikatorem ujemnym o wartości równej różnicy Rang.

Uświęcone Łowy (•••)

Ten pradawny rytuał ustanawia wilkołaki w roli drapieżników grasujących jednako w świecie ciała i ducha, co pozwala im rytualnie polować na duchy w celu pozyskania Esencji. Podczas jego wykonywania rytualista naznacza ducha jako zwierzynę łowną, do której wataha ma pełne prawo. Cała wataha rusza wtedy na łów; wykurza ducha z jego kryjówki i ostatecznie pokonuje go. Uczyniwszy to, wilkołaki muszą odmówić krótką dziękczynną modlitwę szacunku i wdzięczności, po czym mogą już zaczerpnąć Esencji.

Łowy te mogą odbyć się w Cieniu albo w świecie materii. Rytualista musi dysponować (zapewne pojmanym) duchem albo być w stanie wymienić imię konkretnego ducha, który stanie się dla watahy zwierzyną. Jeśli zwierzyna taka została wcześniej pojmana, rytualista pozwala duchowi na ucieczkę, odczekuje chwilę, a po godzinie wataha rusza w pogoń.

Duchowa zwierzyna rzadko jest ochotnikiem. Niemniej jednak zasady Uświęconych Łowów zapewniają duchowi pewien poziom bezpieczeństwa. Wilkołaki pożywią się na jego Esencji, jednak obiecują mu, że w jakiś sposób przetrwa całe to doświadczenie. Dzięki temu duch zobowiązany jest dochowywać pewnych zasad łowów. Ucieka, korzystając ze swej przebiegłości, czasem nawet walczy z wilkołakami, nie może jednak opuścić ich terytorium (ani jego duchowego odbicia) aż do wschodu słońca. Nie wolno mu też korzystać z Numin, do których aktywacji potrzeba wydatku Esencji. Nie może szukać pomocy u zamieszkujących okolicę duchów, które nie wesprą żadnej ze stron. Tropienie ducha w Cieniu odbywa się tak samo jak tropienie innych duchów.

Jeśli rytuał ma miejsce w świecie materii, wataha musi zazwyczaj wykonać rytuał Błogosławieństwa Duchowych Łowów (s. 152), nim rozpoczną się Uświęcone Łowy. Niektóre duchy mogą poszukiwać odpowiedniego „naczynia" w świecie materii (zwykle podobnego sobie zwierzęcia, ale może to być też istota ludzka, jeśli terytorium watahy leży na terenach miejskich) i dosiąść go poprzez połączenie się z nim. Postępujące tak duchy łamią jednak postanowienia Łowów, przez co nie mogą być pewne, że je przetrwają.

Gdy wilkołaki dopadną wreszcie ducha, mogą pożreć jego Esencję tak samo, jak może zrobić to inny duch. Tradycja jednak zobowiązuje je do pozostawienia duchowi odrobiny energii, by po tym, jak zostanie rozszarpany, mógł się odrodzić w nagrodę za uczestnictwo w łowach. Polowanie to jest wszak uświęconą czynnością i wilkołaki muszą okazać szacunek dla ofiary składanej przez ich zwierzynę.

Wykonanie rytuału: Rytualista musi nakreślić mapę terenu, na którym maja się odbyć łowy, lub odznaczyć go na istniejącej mapie. Teren ten nie może być mniejszy niż całość terenu należącego do watahy, może jednak być znacznie większy, jeśli tylko życzy sobie tego rytualista. Mapa zostaje spalona wraz z ofiarowaniem hołdu odpowiedniego dla rodzaju przyzwanego ducha. Tymczasem pozostali członkowie watahy wydają skowyt

przypominający o pradawnym pakcie, który zmusza pomniejsze duchy do udziału w łowach.

W ciągu nocy wataha i poszczególni jej członkowie mogą brać udział tylko w jednych łowach.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 10 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie wykonywania rytuału. Same łowy mogą zająć kilka godzin lub też całą noc. Należy uznać, że trwają godzinę na każdy z rzutów wykonanych w celu osiągnięcia wymaganej liczby sukcesów. Łowy uznawane są za pojedynczą scenę, gdy trzeba określić czas trwania Darów bądź rytuałów.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie osiągnięte sukcesy zostają utracone. Rytualista może wybrać na zwierzynę niewłaściwego ducha lub nawet przyciągnąć uwagę potężniejszego i niebezpieczniejszego ducha przebywającego w pobliskim Cieniu. Nawet jeśli wilkołaki pokonają go i rozedrą na strzępy, nie uzyskają z tego tytułu Esencji. tej samej nocy nie można już podjąć kolejnych prób.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów.

Sukces: Osiągnięte sukcesy wliczane są do sumarycznej puli. Jeśli zostanie ich zebranych 10, duch zostaje naznaczony piętnem zwierzyny i po zakończeniu łowów można będzie obedrzeć go z Esencji. Działanie tego piętna utrzymuje się od kulminacji rytuału do wschodu słońca. Duch zostawia za sobą materialny ślad, zarówno w Cieniu, jak i w świecie cielesnym, trop, który wilkołaki są w stanie podjąć. W obu przypadkach duch musi pozostać w granicach wyznaczonych podczas rytuału do wschodu słońca, kiedy to jego zobowiązanie zostanie wypełnione.

Gdy łowy dobiegną końca, ich uczestnicy mogą podzielić się Esencją ducha. Zostaje ona podzielona równomiernie, przy czym ewentualna nadwyżka przypada w udziale rytualiście. Jeśli trzy wilkołaki prowadzą łowy i dopadną ducha z 10 punktami Esencji, dwójka z nich otrzyma po trzy punkty, podczas gdy rytualista cztery. Pozostawienie duchowi przynajmniej jednego punktu Esencji, aby był w stanie się odtworzyć po rozproszeniu na koniec łowów, jest jednakże punktem honoru. Trwałe zniszczenie ducha noszącego piętno uświęconej zwierzyny jest powodem wykonywanego trzema kośćmi testu degeneracji obowiązującego wilkołaki o Harmonii 5 lub wyższej („Harmonia", s. 180).

W rozdziale czwartym znajdują się podpowiedzi odnośnie do tworzenia cielesnych i duchowych przeciwników mogących służyć jako zwierzyna podczas rytuału Uświęconych Łowów. W dodatku pierwszym znajdują się także wskazówki dotyczące tworzenia duchów od zera. Rytuał ten nie może zostać wykorzystany w celu uczynienia zwierzyną ducha silniejszego niż pomniejszy Strzęp. Silniejsze duchy są rywalami i wrogami, nie zaś zwierzyną.

Wyjątkowy sukces: Rytualista robi znaczne postępy na drodze przygotowań do udanych łowów. Jeśli po rzucie wieńczącym rytuał osiągniętych zostanie w sumie 15 lub więcej sukcesów, łowy będą nader owocne. Po udanej kulminacji rytuału każdy z uczestników odzyskuje również jeden z wydanych punktów Siły Woli.

Rytuał Wybranych Ziem (••••)

Wiele wilkołaczych watah kształtuje terytoria zgodnie ze swymi upodobaniami. W świecie materii może to oznaczać sadzenie drzew, tam gdzie przydałaby się większa ich ilość, lub mordowanie ludzi, przez których niszczeje dany teren. Aby skutek odniosły zmiany dokonane w świecie duchów, musiałoby upłynąć znacznie więcej czasu. Wyjątkiem od tej reguły jest Rytuał Wybranych Ziem. Pozwala on watahe nasycić duchowe odbicie swego terytorium preferowanym przez wilkołaki rodzajem Esencji, co wpłynie na rezonans tego terenu i być może przyciągnie pożyteczne rodzaje duchów, zniechęcając jednocześnie te niepożądane.

Wykonanie rytuału: Rytuał Wybranych Ziem przeprowadzany jest przez watahę zazwyczaj jako zwieńczenie zmian dokonywanych na jej terenie (więcej szczegółów na ten temat zawarto w podrozdziale *Przekształcanie świata duchów*, s. 263). Wymaga on obecności locus, wokół którego można go skupić. Szczegóły wykonania rytuału są różne u różnych watah, ponieważ zależą od rodzaju rezonansu, jaki wilkołaki te usiłują nadać terytorium. Przykładowo, próba nadania rezonansu siły może mieć postać rytualnej udawanej walki, ciężkich ćwiczeń czy wznoszenia menhirów lub innego rodzaju pomników siły ich budowniczych. Rezonans strachu, nadawany w celu odstraszenia ludzi i innych istot, wymagać może uważnie skoordynowanych (lecz wyglądających na przypadkowe) aktów przemocy lub rytualnego wywoływania Delirium u ludzi. Wataha podejmuje stosowne czynności przez cztery godziny każdego dnia i każdej nocy, wieńcząc całość odprawianiem godzinnego złożonego rytuału przeprowadzanego przez rytualistę.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 50 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednemu dniowi starań.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone. Nieudany rytuał może przyciągnąć uwagę potężnego i wrogo nastawionego ducha, który zechce przejąć dany teren.

Porażka: Tym razem nie zostają osiągnięte żadne sukcesy.

Sukces: Osiągnięto sukcesy. Jeśli jest ich wystarczająco dużo, okoliczny przepływ Esencji zostaje dostosowany do potrzeb wilkołaków, niosąc za sobą odpowiedni rezonans. Przez najbliższy rok wszyscy członkowie watahy i duchy z nią sprzymierzone lub duchy o rezonansie takim jak rezonans terenu (np. duchy lęku na terenie przesyconym rezonansem strachu) uzyskują modyfikator +1 do testów odpowiednich czynności. Jeśli wataha dołoży starań, by nasycić terytorium rezonansem leczenia, w testach Medycyny jej członkowie oraz sprzymierzone duchy dysponować będą modyfikatorem +1. Jeśli wataha stworzy teren przesycony strachem, do prób zastraszenia lub przerażenia przeciwników dodawana jest jedna kość.

Efekt rytuału ma zastosowanie na terenie trzykrotnie większym od zasięgu wpływu locus (*Loci*, s. 260). Jeśli zostanie wykonany wokół drugiego poziomu loci (o pięciometrowym zasięgu wpływu), członkowie watahy otrzymają wynikające zeń korzyści, o ile tylko będą w zasięgu 15 metrów od locus. Wielkie

i potężne loci rozszerzają wpływ rytuału na znaczne odległości, tym bardziej zwiększając przydatność tak silnych miejsc mocy.

Działanie Rytuału Wybranych Ziem utrzymuje się przez cały rok, jeśli tylko wataha nie zaniedba swego terytorium na tyle, by wpływ wybranego rezonansu zaniknął. Efekt działania rytuału może zostać również zniwelowany poprzez dokonanie odpowiednich zmian w terytorium.

Wyjątkowy sukces: W krótkim czasie zebranych zostaje wiele sukcesów. Jeśli uzbiera się ich 55 lub więcej, przez 24 godziny po zakończeniu rytuału wybrany modyfikator wzrasta do +2. Po tym czasie staje się modyfikatorem jednostkowym.

Stworzenie Fetyszu (••••)

Rytuał Stworzenia Fetyszu jest wyjątkowo skomplikowany i misterny. Występuje w tysiącach wariacji, zamierzony rezultat jest jednak jeden – stworzenie przedmiotu nasyconego mocą zamkniętego w nim ducha. Prawidłowo stworzony fetysz może oferować moce, jakich nie są w stanie naśladować zwyczajne przedmioty. Dzieje się tak jednak wyłącznie wtedy, gdy zawarty w nim duch zostanie odpowiednio uhonorowany.

Stworzenie Fetyszu wymaga obecności ducha uspokojonego i choć odrobinę skłonnego do współpracy. Może on zostać przywołany przy pomocy Przyzwania Szpona lub podobnego rytuału, może zostać pojmany przez wilkołaki w zasadzce. Można go też po prostu przekonać do uczestnictwa w rytuale. Jeśli duch jest jeńcem, musi być pod wpływem rytuału Spętania Ducha.

Konkretny rodzaj ducha, który musi zostać zamknięty w danym fetyszu, określony jest w opisie tegoż przedmiotu (*Fetysze*, s. 204).

Wrogo nastawiony duch po zamknięciu go w fetyszu najprawdopodobniej będzie powoli go niszczył, wypaczając jego przeznaczenie i moce tak, by oddać swój gniew spowodowany uwięzieniem. W większości przypadków, jeśli przedmiot taki zostanie złamany, duch staje się wolny. Po takich przejściach większość duchów zrobi wszystko, byle tylko pozostać na wolności. Niektóre jednak po odpowiednim uhonorowaniu zgadzają się na ponowne zamknięcie w fetyszu.

Wykonanie rytuału: Przedmiot mający stać się fetyszem zostaje umieszczony w centrum rytualnego kręgu. Jeśli duch jest nastawiony wrogo, przyszły fetysz powinien się znaleźć wcześniej w kręgu wykorzystanym do jego spętania – jeżeli bowiem zostanie tam umieszczony dopiero teraz, rytuał spętania zostanie zerwany. Niewielka część składanego duchowi hołdu zostaje spalona w celu złagodzenia jego niechęci. Rytualista wydaje trochę Esencji na spętanie ducha i opisuje w Pierwszej Mowie przeznaczenie fetyszu oraz jego moce. Robi to obchodząc ducha i fetysz po coraz mniejszych okręgach. W trakcie rytuału duch rozpuszcza się i w widoczny sposób zostaje wciągnięty do przedmiotu. Gdy rytuał dobiegnie końca, duch będzie na stałe przywiązany do przedmiotu.

Jako wytyczną należy przyjąć, że Ranga przywiązywanego ducha musi być zbliżona do poziomu fetyszu. Pierwszego poziomu fetysz można utworzyć za pomocą Szpona, podczas gdy fetysz poziomu trzeciego będzie wymagał Strzępa. Wyjątkiem od tej reguły są fetysze poziomu piątego, które wymagają szczególnie potężnych Strzępów, jako że Inkarny nie mogą zostać spętane przy pomocy tego rytuału. Przykładowe fetysze zostały opisane na s. 204, zaś Rangi duchów wymieniono na s. 279.

Koszt: 1 punkt Esencji na każdy z poziomów tworzonego fetyszu

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 15 sukcesów + 10 sukcesów na każdy poziom tworzonego fetyszu; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie zebrane sukcesy zostają utracone, przedmiot mający się stać fetyszem jest zniszczony, a duch uwolniony z uwięzi.

Porażka: Nie zostają zebrane nowe sukcesy.

Sukces: Zostają zebrane sukcesy, a gdy jest ich wystarczająco dużo, fetysz zostaje utworzony.

Wyjątkowy sukces: Nie ma dodatkowego efektu ponad znaczną liczbę sukcesów.

Sugerowane modyfikatory

Modyf.	Sytuacja
+2	Hołd jest *wyjątkowo* cenny dla danego ducha
+1	Duch jest przychylnie nastawiony do wilkołaka bądź jego celów
+1 lub więcej	Wilkołak jest wyższej Rangi niż duch*
+1	Hołd jest szczególnie wartościowy dla danego ducha
+1	Przedmiot, z którego tworzy się fetysz, jest dobrej jakości
+1	Totem watahy tworzącego fetysz wilkołaka należy do tej samej rodziny co dany duch
–1 lub więcej	Wilkołak jest niższej Rangi niż duch*
–1	Przedmiot, z którego tworzy się fetysz, jest marnej jakości
–2	Duch jest wrogo nastawiony do wilkołaka bądź jego celów

*Honorowa Ranga wilkołaka ustalona na podstawie sumy jego Uznania (s. 272) porównywana jest z Rangą przyzwanego ducha. Jeśli Ranga wilkołaka jest większa, test Harmonii rytualisty zyskuje liczbę kości równą różnicy pomiędzy wartościami Rang. Gdy wilkołak o sumie Uznania 13 (odpowiadającej Randze 3) przyzwie pomniejszego Szpona (Rangi 1), rzuty wykonywane przez Uratha zyskują dwie kości. Analogicznie, jeśli jego Ranga będzie niższa, obłożony zostanie modyfikatorem ujemnym o wartości równej różnicy Rang.

Rozdarcie Bariery (•••••)

Po powstaniu Bariery Uratha utracili przyrodzoną ich przodkowi zdolność swobodnego poruszania się pomiędzy światami ciała i ducha. Teraz do przekroczenia granicy pomiędzy światami wilkołaki potrzebują obecności locus, miejsca, w którym świat duchów z przyczyn naturalnych znajduje się blisko. Potężne wilkołaki są jednak w stanie znieść to ograniczenie, przebijając się przez Barierę nawet z dala od locus. Ten rytuał to jeden ze sposobów, by tego dokonać. Poprzez Rozdarcie Bariery wilkołak osłabia na chwilę ścianę pomiędzy światami, co pozwala jemu i jego watażе na wejść do Cienia lub zeń wyjść.

Wykonanie rytuału: Aby rozpocząć wykonywanie tego rytuału, rytualista musi być w formie Dalu. Wymaga on bowiem wykorzystania pazurów silniejszych niż ludzkie paznokcie. Rytualista musi drzeć powietrze pazurami, wyznaczając w nim serie mistycznych symboli. W miarę postępowania rytuału, gdy wchodzi coraz głębiej w Barierę, odczuwa pod pazurami narastający opór. U szczytu Rozdarcia Bariery ta staje się miękką błoną, przez którą przecisnąć się może on i członkowie jego watahy.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Złożona; wymaga 20 sukcesów; każdy rzut odpowiada jednej minucie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy zostają utracone, a Bariera odzyskuje siłę. Zanim jednak osłabione miejsce się zaleczy, może się przez nie prześliznąć wrogo nastawiony duch.

Porażka: Nie zostają uzyskane jakiekolwiek sukcesy.

Sukces: Osiągnięto pewną liczbę sukcesów. Po zebraniu wymaganej ich sumy wilkołak otwiera tymczasowe przejście przez Barierę. Pozwala to jemu i jego watahze wejść do świata duchów bądź zeń wyjść. Przejście pozostaje otwarte przez jedną turę, po upływie której samoczynnie się zamyka. Pobliskie duchy również mogą zechcieć z niego skorzystać, choć większość tego nie czyni. Zauważają oznaki przechodzącej watahy Uratha i zazwyczaj nie chcą bezpośrednio przeciwstawiać się wilkołakom. Ludzie, wampiry i inni pozbawieni Esencji mieszkańcy świata materii również mogą podjąć próbę przejścia. Wymaga to od nich jednak wydatku jednego punktu Siły Woli oraz udanego testu Determinacji + Opanowania.

Wyjątkowy sukces: W krótkim czasie zebrana zostaje duża liczba sukcesów. Jeśli uzbiera się ich 25 lub więcej, przejście otwiera się jeszcze szybciej, co dla duchów jest widoczną oznaką przejścia potężnej istoty. Większość duchów w pośpiechu opuszcza dany teren, dając rytualiście i jego watahze nieco miejsca i chwilę wytchnienia. Poza tym szczegółem przejście funkcjonuje tak, jak opisano to powyżej.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikatory związane ze względną grubością Bariery (s. 250) mają zastosowanie wobec tego rytuału, nawet jeśli odprawiany jest on w świecie duchów.

Ściągnięcie Cienia (•••••)

Wiedza o pochodzeniu tego rytuału zaginęła w prehistorycznych czasach. Jednakże według legend powstał on po śmierci Ojca Wilka i powstaniu Bariery, jako desperacka próba powstrzymania oddalania się od siebie światów ducha i ciała.

Ten potężny mistyczny rytuał pozwala wilkołakom napełnić przedmiot Esencją i stworzyć wokół niego locus, miejsce, w którym świat duchów bliski jest materialnemu. Trudno rytuał ten opanować i nigdy nie wykonuje się go bez potrzeby, ponieważ konsekwencje jego odprawienia mogą być bardzo poważne. Nowy locus może być cennym zasobem lub stać się bramą, przez którą z *Hisil* przeleją się nowe zagrożenia.

Wykonanie tego rytuału wymaga znacznych ilości Esencji. Przedmiot musi zostać nią nasączony, nim rytuał



przekuje go w samoistne jej źródło. Jako że niewiele watah jest w stanie zaczerpnąć taką ilość Esencji z własnych rezerw, a jeszcze mniej chciałoby się tak znacznie osłabić, rytuał pozwala na wykorzystanie amuletów. Przyzywane duchy różnią się w zależności od miejsca odprawiania rytuału – rozważny rytualista przyzwie duchy silne lokalnie, jednak nie takie, które mogłyby rywalizować z wilkołakami o nowy locus.

Loci opisano w dodatku pierwszym (od s. 260).

Wykonanie rytuału: Rytualista musi wybrać odpowiedni przedmiot jako soczewkę rytuału. Najodpowiedniejszy będzie przedmiot, który mógłby po jakimś czasie samodzielnie stać się locus. Wataha usypuje wokół tego przedmiotu niewielki kurhan ze swych amuletów. Potem każdy z wilkołaków uczestniczących w rytuale nacina swą dłoń i pozwala krwi skapnąć na zgromadzone amulety. Rytualista zanurza pazur w tej krwi i rysuje serię glifów, otaczając nimi locus, by lepiej przekazywał Esencję.

Sedno rytuału stanowi męcząca i czasochłonna seria zaśpiewów, tańców, skowytów, a nawet przygotowanej na szybko rytualnej walki. Działania te mają na celu zwiększenie przepływu przez dany teren energii emocjonalnej. Rytuał ten jest w połowie improwizowany – rytualista zna podstawowe motywy, jakie muszą zostać oddane w działaniach watahy, i przeprowadza grupę przez ich wykonanie. Zwieńczeniem rytuału jest potężny skowyt przebijający się przez Barierę do Cienia i spajający ducha z ciałem w nowy locus.

Rytuał ten nie może się powieść na terenie objętym wpływem Pustkowi.

Koszt: 10 punktów Esencji + 20 punktów Esencji na poziom tworzonego locus

Pula aktywacji: Wytrzymałość + Okultyzm; Harmonia

Rytuał ten jest wyjątkowo trudny, wymaga bowiem wielu testów. Sam rytuał wymaga złożonego testu Harmonii – jeśli zakończy się on powodzeniem, powstanie nowy locus. Niemniej jednak rytualista i każdy z uczestniczących w rytuale wilkołaków musi co godzinę wykonywać test Wytrzymałości + Okultyzmu. Z biegiem czasu rzuty te wykonuje się z kumulatywnym modyfikatorem ujemnym –1 za każde kolejne dwie godziny (nie licząc pierwszej). W ten sposób po drugiej i trzeciej godzinie rzuca się z modyfikatorem –1, po czwartej i piątej z –2 itd. Test ten nie podlega zasadom pracy zespołowej. Każdy z wilkołaków stara się bowiem wytrzymać swoją część rytuału. Każda porażka w tym teście nakłada dodatkowy modyfikator –2 na następny test Wytrzymałości + Okultyzmu wykonywany dla tej postaci. Dramatyczna porażka oznacza omdlenie z wyczerpania. Jeśli omdleje Uratha prowadzący rytuał, ten automatycznie się nie powiedzie.

Jednakże każdy ze współuczestników rytuału, który z powodzeniem go wesprze, wygeneruje dodatkową Esencję pożytkowaną na potrzeby utworzenia locus. Każdy wilkołak oprócz rytualisty, który wciąż uczestniczy w rytuale, dodaje co godzinę jeden punkt Esencji do puli zasilającej rytuał. Esencji tej nie można wykorzystać w inny sposób. Dodatkowo każdy z uczestników, także rytualista, może wydawać własną Esencję w celu zasilenia rytuału. Maksymalnie mogą być to trzy punkty podczas upuszczania krwi i jeden dodatkowy punkt Esencji za każdą godzinę uczestnictwa.

Akcja: Złożona; wymaga 20 sukcesów + 5 sukcesów na każdy poziom tworzonego locus; każdy rzut odpowiada jednej godzinie.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał został przerwany, a rytualista musi rozpocząć go od nowa. Wszystkie punkty Esencji wydane podczas upuszczania krwi, oraz w kolejnych godzinach trwania rytuału poprzedzających dramatyczną porażkę, zostają utracone.

Porażka: Nie osiągnięto żadnych sukcesów, jednakże uczestnicy wciąż mogą wydawać Esencję na potrzeby rytuału.

Sukces: Udało się zebrać sukcesy. Gdy będzie ich 25, przedmiot staje się locus pierwszego poziomu. Rytualista może podjąć decyzję o kontynuowaniu rytuału – każde kolejne pięć sukcesów i 20 punktów Esencji zwiększy moc locus o jeden poziom, zakładając, że do tej pory rytualista nie omdleje z wyczerpania.

Korzyści płynące z locus opisane są na s. 260.

Wyjątkowy sukces: Nie ma dodatkowych korzyści poza uzyskaniem znacznej liczby sukcesów w krótkim czasie.





Rozdział III

Beshilu wyroiły się, wspinając się po rusztowaniach z oszałamiającą zwinnością. Odległy obserwator mógłby wziąć je za wilkołaki podobne do Eliasa, choć od niego mniejsze, jednak dla niego różnica była jasna. Wiedział wszystko o tych odrażających plugastwach i o ohydnych norach, z których wypełzały. To gniazdo przeżarło się przez Barierę w kanałach i uwolniło hordę duchów czerwonki i cholery. Ludzie i zwierzęta zaczęli chorować, podczas gdy duchy rozprzestrzeniały się we wszystkich kierunkach, a wataha spędzała całe tygodnie na wybijaniu ich i poszukiwaniu miejsca, w którym wtargnęły do świata materii. Wilkołakom udało się odkryć gniazdo Beshilu. Nareszcie mogą doprowadzić swój plan do końca. Elias wszedł samotnie do kanałów, w ludzkiej postaci, zwrócił na siebie uwagę Beshilu, po czym pozwolił się im przegnać. Wychynął z kanałów poprzez właz położony nieopodal opustoszałego placu budowy, wspiął się na stalowy szkielet budynku i czekał.

Oczy pierwszego z Beshilu rozszerzyły się, gdy zbliżył się do Eliasa, a ten przyjął formę Gauru. Podjął rozsądną decyzję o ucieczce, jednak Elias pochwycił jego mięsisty ogon i cisnął nim w przestrzeń przed sobą, nim obrócił się, by stawić czoła natarciu następnego. Beshilu potknął się, a strach w jego paskudnych czerwonych ślepiach wypełnił umysł Eliasa kojącą muzyką. Wilkołak skoczył naprzód i wbił pysk Beshilu w stojący nieopodal wspornik. Kolejny starał się skoczyć nań od tyłu, jednak szczęki Eliasa pochwyciły go w powietrzu – wydarł mu gardło. Splunął, a charczący Beshilu dygocząc runął w dół pustego budynku.

Behilu nacierały dalej, jednak nie miało to znaczenia. Dochodzący z dołu skowyt oznaczał, że jego wataha wspinała się już ku niemu. Beshilu nie miały dokąd uciec.

Dewiczny wilk nie jest złem, o ile tylko nie ugryzł złego człowieka.

— Dr. Alezias, Wilk

Wilkołaki są w stanie podołać tym samym zadaniom, co ludzie. Mogą myśleć, rozważać, korzystać z broni oraz techniki, a także przechowywać wiedzę, historię oraz kultywować tradycje. Niedostrzegane przez ludzkość wykształciły barwne i złożone społeczeństwo plemienne. Potrafią odczuwać więzi rodzinne i społeczne tak samo jak inni. Watahy zakładane przez wilkołaki spajają nie tylko wzajemne uczucia ich członków, lecz także duchowa więź totemu. Lud stracił wiele z zapewnianych przez duchy przywilejów i jest skłócony z całymi plemionami swych pobratymców, dysponuje jednak atutami, o których inni mogą tylko pomarzyć.

Stare, powtarzane przy ogniskach legendy ustąpiły w końcu miejsca obrazowi wilkołaków ze srebrnego ekranu, jednak oba te źródła podają zbliżone dane. Wilkołaki są potworami, ludźmi zmieniającymi się w wilki i żerującymi na ludzkości. Są w stanie znieść niemal każdy rodzaj rany – niektóre podania twierdzą, jakoby wilkołaki *nie mogły* skonać, nawet jeśliby tego pragnęły. Choć legendy te są, oczywiście, skażone ludzką interpretacją, w tych ogniskowych opowieściach zachowało się zaskakująco dużo prawdy. Wilkołaki są, przede wszystkim, istotami zmiennokształtnymi, które mogą doznać przed śmiercią niesamowitej ilości obrażeń.

Ludzie postrzegają wilkołaki jako zdziczałe bestie z legend, jednakże w istocie rzadko mają okazję się z nimi zetknąć. Jeśli jednak tak się stanie, doświadczenie to przesłania zazwyczaj Delirium, szaleństwo ogarniające ludzi w kontakcie z wilkołakami. Może się to wydawać okrucieństwem, jednakże, jak wyjaśni to każdy wilkołak, lepsze to niż prawdopodobna alternatywa. Przysięga Księżyca wymaga, by wilkołaki ukrywały się przed ludzką trzodą, a duchy zdają się zgadzać z tą decyzją. Człowiek, który nie ulegnie wpływowi Delirium, zapewne zostanie zamordowany. To również zgodne jest z moralnością Uratha. Zarówno Delirium, jak i Harmonia omawiane są w dalszej części niniejszego rozdziału.

Na koniec należy się przyjrzeć społecznym aspektom życia w gronie Uratha. Niniejszy rozdział zawiera szczegółowe omówienie sposobów odnajdywania przez wilkołaki totemów watah oraz opis dokonywanej przez graczy budowy ducha, który ma się stać takim totemem. Przyjrzymy się również drogom awansu w wilkołaczej hierarchii i jego konsekwencji zarówno dla Narracji, jak i dla mechaniki gry.

Regeneracja

Wilkołaki zdolne są do zniesienia i przetrwania olbrzymiej ilości obrażeń. Ich ciała odbudowują się bardzo szybko – nawet głębokie rany i złamane kości zaleczają się bez śladu w ciągu kilku minut. Choć wilkołaki można zabić konwencjonalnymi sposobami, znacznie bardziej prawdopodobne jest, że napastnik ujrzy, jak Uratha omdlewa i przybiera ludzką postać, by po chwili nieprzyjemnie go zaskoczyć ponownym wpadnięciem w furię. Srebro to jedyne niezawodne narzędzie zabijania wilkołaków.

• Regeneracja, podobnie jak leczenie, odbywa się w tabeli Zdrowia od prawej do lewej. Najpierw regenerowane są obrażenia lekkie, następnie obrażenia poważne.

• Regeneracja odbywa się zawsze na początku działań postaci w danej turze.

• Wszystkie wilkołaki regenerują jeden poziom obrażeń lekkich *na turę*. Leczenie to odbywa się niezależnie od tego, czy wilkołak odpoczywa. Regeneruje obrażenia lekkie w tym tempie nawet w ferworze walki, w ramach automatycznej akcji odruchowej.

• Wilkołak może poświęcić punkt Esencji, by zregenerować jeden poziom obrażeń poważnych w ramach akcji odruchowej. Jeśli Pierwotne Instynkty postaci pozwalają na wydawanie większej ilości Esencji *na turę* (*Pierwotne Instynkty*, s. 75), zregenerowany zostanie jeden poziom obrażeń poważnych na każdy wydany punkt Esencji. Gracz może wydawać Esencję i leczyć obrażenia poważne nawet wtedy, gdy jego postać jest nieprzytomna i wykrwawia się na śmierć. Leczenie obrażeń poważnych przy pomocy Esencji zastępuje automatyczny proces leczenia obrażeń lekkich. Oznacza to, że w tej samej turze nie zostaną wyleczone zarówno obrażenia lekkie, jak i poważne.

Bez wydatku Esencji wilkołaki leczą obrażenia poważne w takim tempie, w jakim ludzie leczą rany lekkie – jeden poziom obrażeń na każde 15 minut.

Regeneracja obrażeń poważnych, czy to przy pomocy Esencji, czy też bez niej, może nieco zachwiać zasadą leczenia „od prawej do lewej". Wilkołak może mieć kilka obrażeń lekkich po prawej stronie swej tabeli Zdrowia, jednak gdy regenerowane jest obrażenie poważne, przed obrażeniami lekkimi oczyszczane jest pole po lewej. Gdy postać odniosła wiele obrażeń poważnych, po wydaniu punktu Esencji najpierw leczone jest to, które zaznaczono na prawym skraju.

Powiedzmy, że karta postaci wygląda tak:

●●●●●●●●○○○○○○○○○
⊠⊠☒☒⧄⧄□□□□□□□□□□□

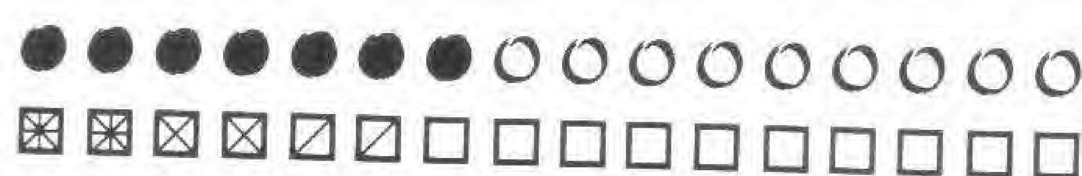
W normalnych okolicznościach postać uleczyłaby znajdujące się po prawej dwa obrażenia lekkie w ciągu pierwszych dwóch tur. Po pierwszej turze jej tabela Zdrowia wyglądałaby tak:

●●●●●●●●○○○○○○○○○
⊠⊠☒☒⧄□□□□□□□□□□□□

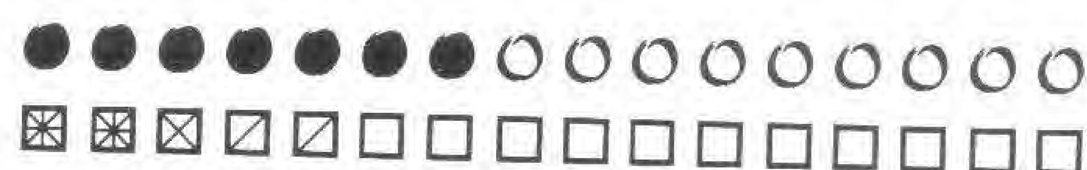
Po drugiej zaś tak:

●●●●●●●●○○○○○○○○○
⊠⊠☒☒□□□□□□□□□□□□□

Zamiast jednak czekać dwie tury, gracz wydaje punkt Esencji, by zregenerować jedno z obrażeń poważnych. W tej turze nie zostają wyleczone żadne obrażenia lekkie, zregenerowane natomiast zostaje położone na prawym skraju obrażenie poważne. Karta postaci zmienia się więc z postaci takiej:



na taką:

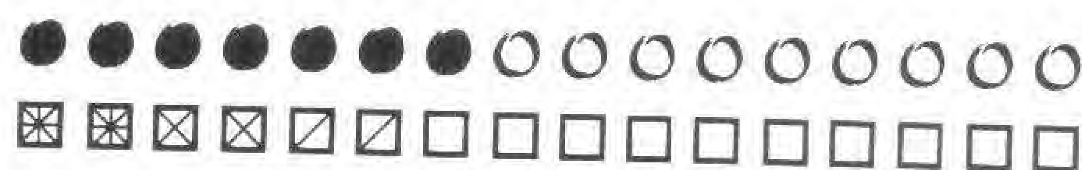


Skrajne prawe obrażenie poważne, znajdujące się na środku tabeli Zdrowia, zostaje zregenerowane, a wszystkie znaczniki obrażeń położone w prawo od niego zostają przesunięte w lewo, jak gdyby „wyrównując szyk". Na karcie nie zostają pozostawione żadne puste miejsca.

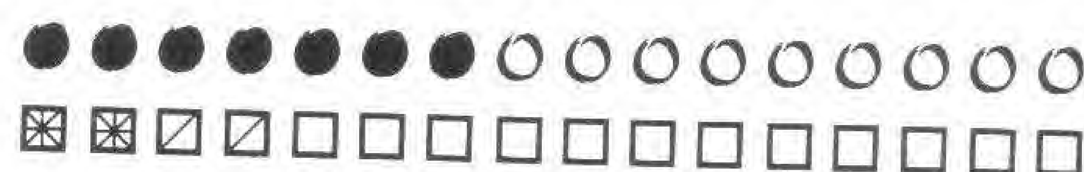
W tej chwili gracz może pozwolić postaci na normalne wyleczenie ran lekkich w tempie jednego poziomu na turę albo też wydać kolejny punkt Esencji, lecząc drugie obrażenie poważne. Wybranie drugiej opcji zaowocuje następującą postacią tabeli Zdrowia:



Jeśli poziom Pierwotnych Instynktów postaci jest na tyle wysoki, by mogła wydawać więcej niż jeden punkt Esencji w turze, gracz może wydać jednocześnie dwa takie punkty w celu zregenerowania obu obrażeń poważnych w jednej turze. Jego tabela Zdrowia zmieni się więc z postaci takiej:



w taką:



• Wilkołaki nie regenerują obrażeń krytycznych. Muszą wyleczyć je w sposób naturalny (w tym samym tempie co ludzie) albo skorzystać ze sposobów nadprzyrodzonych, takich jak Rytuał Leczenia.

• Regeneracja zachodzi niezależnie do formy przyjętej przez wilkołaka. Forma Hishu leczy się równie łatwo, co Gauru. Dzieje się tak, ponieważ wilkołaki nie są w stanie kontynuować swego ludzkiego życia sprzed Przemiany jakby nigdy nic. Zbyt łatwo o wypadek i nagłe uleczenie przy świadkach, co mogłoby pociągnąć za sobą wyjawienie tajemnicy o istnieniu Ludu.

• Wilkołaki, które nie przeszły jeszcze Pierwszej Przemiany, leczą obrażenia tak jak ludzie.

• Jeśli wilkołak straci przytomność lub zostanie zabity, natychmiast wraca do postaci Hishu.

• Niektóre z form zapewniają postaci dodatkowe poziomy Wytrzymałości i/lub Rozmiaru. Oznacza to zwiększenie liczby poziomów Zdrowia podczas przebywania w tych formach. Nowe poziomy dodawane są na prawym krańcu tabeli Zdrowia. Jeśli w ich znacznikach znajdą się obrażenia, w razie przyjęcia formy dającej mniej poziomów Zdrowia postać ryzykuje utratę przytomności lub nawet śmierć (informacje o Zdrowiu i zmianach form znajdują się w podrozdziale *Zmiennokształtność*). Aby tego uniknąć, wilkołak zazwyczaj stara się zregenerować obrażenia w dodatkowych znacznikach Zdrowia, nim przyjmie mniej żywotną formę. Czasami jednak, zwłaszcza w przypadku formy Gauru, postaci nie jest dany wybór miejsca i czasu przyjęcia nowej formy. Zasady mówiące o tym, jak długo można utrzymywać formę Gauru, znajdują się na s. 171.

• Wilkołaki są odporne na pospolite zakażenia, wirusy i zarazki. Mogą jednak paść ofiarą chorób o pochodzeniu nadnaturalnym.

• Wilkołak dysponujący Atutem Przyspieszonego Zdrowienia (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 110) leczy obrażenia poważne w tempie jednego na osiem minut i jedno obrażenie krytyczne na cztery dni. Zdolność regeneracji obrażeń lekkich oraz leczenia obrażeń poważnych za pomocą Esencji pozostaje bez zmian.

Srebro

Legendy głoszą, że gdy Luna usłyszała o śmierci Ojca Wilka, wpadła w furię i przeklęła za ten czyn każde ze swych wilczych dzieci. Srebro, dla Luny – najświętszy metal, zaczęło parzyć jej wilkołaczych potomków przy najmniejszym choćby dotknięciu. Później Dzieci Luny przyniosły Uratha wieści o udzielonym im częściowym przebaczeniu, lecz wielkiej klątwy nie sposób było całkowicie odwrócić.

Broń wykonana ze srebra, taka jak kule, zadaje wilkołakom obrażenia *krytyczne* zamiast lekkich lub poważnych. Jeśli przeciwnik postrzeli wilkołaka srebrną kulą i zada mu trzy obrażenia, będą to obrażenia krytyczne, a nie poważne. Dla uzyskania takiego efektu, należy użyć srebra w czystej postaci. Stopy, elementy posrebrzane i związki, takie jak azotan srebra, sprawią wilkołakom ból, nie spowodują jednak zwiększonych obrażeń. Ponieważ srebrna broń nie ma innego przeznaczenia niż zabijanie innych wilkołaków, użycie jej w walce jest grzechem przeciw Harmonii. Samo noszenie jej traktowane jest jako grzech niższej rangi (*Harmonia*, s. 180).

Srebro nie jest jednak najlepszym metalem do wyrobu kul i broni. Każda broń o zawartości srebra wystarczającej do zadawania wilkołakom obrażeń krytycznych ma współczynnik obrażeń zmniejszony o jeden. Z tego też powodu srebrna kula wystrzelona z ciężkiego rewolweru doda dwie kości do puli ataku zamiast zwyczajowych trzech.

Sam kontakt nie wystarcza, by srebro zadawało obrażenia. Mówi się, że niegdyś sam dotyk srebra mógł zranić Uratha, jednak po interwencji Luny i darze patronatów klątwa ta zelżała. Plotka głosi jednak, że Nieskalane Plemiona, które nie poprosiły Luny o wybaczenie, przekonane, że go nie potrzebują, nie odczuły złagodzenia efektu klątwy. Niektórzy z Brzemiennych Księżyców twierdzą, jakoby Nieskalanych wciąż parzył sam dotyk srebra, nawet jeśli nie ma ono formy

broni. Choć nie wiadomo, czy te pogłoski są prawdziwe, wydaje się dziwne, że Nieskalani nigdy nie korzystają ze srebrnej broni podczas polowań na Odrzuconych.

Należy pamiętać, że otrzymanie obrażeń krytycznych, czy to od srebra, czy też innego rodzaju ataku, grozi wilkołakowi napadem Szału Śmierci. Reguły dotyczące Szału Śmierci znajdują się na s. 173.

Zmiennokształtność

Czynnikiem wyróżniającym Uratha jest ich zdolność do zmiany form. Wszystkie wilkołaki potrafią przyjmować pięć odmiennych form – każda o innych atutach i modyfikatorach do cech postaci.

Aby zmienić kształt, Uratha musi skorzystać z nadprzyrodzonej mocy, którą przesycone jest jego ciało, czyniąc je zmiennym niczym rtęć, wymuszając na mięśniach i ścięgnach pożądaną formę. Choć większość wilkołaków uznaje pięć posiadanych przez Uratha form za całkowicie wystarczające, niektóre rozważają możliwość przyjmowania innych. Mogą pochodzić z każdego z plemion – zazwyczaj zajmują się rozmowami z Dziećmi Luny, starając się osiągnąć prawdziwą dowolność zmiany kształtów, jaka ma być udziałem Matki Luny.

Mechanika: Zmiana kształtów wymaga udanego wykonania w ramach akcji natychmiastowej testu Wytrzymałości + Przetrwania + Pierwotnych Instynktów (z wykorzystaniem podstawowej wartości Wytrzymałości – takiej, jaką postać ma w formie Hishu). Powodzenie pozwala Uratha przybrać dowolną z wybranych form, a wyjątkowy sukces daje możliwość przemienienia się w ramach akcji odruchowej i wykonania jednej akcji jeszcze w tej samej turze. Zamiast wykonywać test, gracz może wydać punkt Esencji, dzięki czemu postać zmieni formę w ramach akcji odruchowej i bez konieczności wykonywania rzutu. Uratha mogą również zmieniać postać bez testów i wydatku Esencji, gdy Księżyc znajduje się w fazie ich patronatu. Powrót do Hishu również zawsze jest akcją odruchową i nie wymaga testu ani wydatku Esencji. Jest to forma, z którą wilkołaki są najbardziej oswojone.

Modyfikatory cech wymienione dla poszczególnych form zawsze naliczane są na podstawie bazowych wartości cech formy Hishu. Postać będąca w Gauru i zmieniająca się w Urshul nie otrzymuje premii z obydwu tych form. Modyfikatory Urshul naliczane są wobec wartości cech Hishu. Minimum, do którego cechy mogą spaść, to 1 – cechy postaci nie mogą osiągnąć wartości zerowych na skutek zmiany kształtów. Wartość cech pobocznych, takich jak Szybkość, wyliczana na podstawie sum innych cech, również wzrasta wraz ze zmianą form. Podany modyfikator Szybkości ma zastosowanie wobec wartości Szybkości, jaką postać ma w Hishu. Wszelkie premie do Siły i/lub Zręczności postaci zostały już wzięte pod uwagę. W ten sposób modyfikator Szybkości +7, jakim charakteryzuje się Urshul, bierze już pod uwagę wzrost Siły o +2 oraz Zręczności o +1, dodatkowo uwzględniając inne premie związane z budową ciała danej formy.

Obrona jest zawsze niższą z wartości Zręczności oraz Czujności, przy czym porównuje się Zręczność w aktualnej formie. Postać ze Zręcznością 2 i Czujnością 3 dysponuje w Hishu Obroną 2. Gdy przejdzie w Urshul, jej Zręczność wzrośnie do 4. Co za tym idzie, jej Obrona przyjmie wartość 3, jako że jej Czujność jest niższa od aktualnej Zręczności.

Ze względu na wzrost Wytrzymałości i Rozmiaru niektóre formy dają postaci na czas przebywania w danym kształcie dodatkowe poziomy Zdrowia. Poziomy te aplikowane są na prawym skraju tabeli Zdrowia. Obrażenia w nich zaznaczone przesuwane są na tabelę, gdy przyjęta zostanie forma o mniejszej ilości Zdrowia. Oznacza to, że owe „dodatkowe" obrażenia spychają mniej poważne rany w tabeli w prawo. Jeśli zaś tabela wypełniona jest obrażeniami, „awansują" obecne już na niej znaczniki najmniej poważnych ran. Więcej szczegółów w podrozdziale *Tymczasowe poziomy Zdrowia* (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 172).

Jeśli postać dysponuje Atutami Stylów Walki, może z nich korzystać wyłącznie w formach Hishu oraz Dalu. Pozostałe formy są zbyt odmienne od ludzkiej anatomii, by umiejętności postaci na cokolwiek się jej przydały, a szczególnie trudno jest skupić się na wymagającej dyscypliny sztuce walki, gdy ogarnia nas Szał.

Gdy wilkołak straci przytomność lub zostanie zabity, natychmiast wraca do formy Hishu.

Hishu — człowiek

Wilkołaka w tej formie nie da się odróżnić od normalnego człowieka na podstawie zwyczajnej obserwacji. Nawet nadprzyrodzone metody wykrycia obciążone są modyfikatorem –2. Palce tej samej długości lub zrośnięte brwi jako dowód wilkołactwa to tylko legendy. Niektóre wilkołaki przejawiają takie cechy, jednakże nie częściej niż normalni ludzie. Uratha w tej formie nie wywołują Delirium.

Wilkołaki w postaci Hishu są zazwyczaj szczupłe i wyglądają zdrowo. Mogą posługiwać się prostą formą Pierwszej Mowy, jednak ich usta nie są w stanie wyraźnie artykułować bardziej skomplikowanych warknięć i fonetyzacji, toteż ich wymowa nie jest doskonała. Uratha w Hishu może próbować kogoś ugryźć, tak samo jak każdy inny człowiek, musi jednak najpierw tę osobę złapać, wykonując udane pochwycenie (*Pochwycenie*, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 157).

Cechy: Brak modyfikatorów

Dalu — niemalże człowiek

Jest to forma silniejsza i odporniejsza od Hishu, ale na tyle mała, by ledwie uchodzić za człowieka. Dalu wybierane jest przez wilkołaki do bójek z normalnymi ludźmi lub zabaw ze szczeniętami. W Dalu wilkołak rośnie o 10-15 centymetrów i uzyskuje 10-25 kilogramów masy mięśniowej. Owłosienie jego ciała staje się gęstsze, pojawia się także na twarzy (nawet u kobiet). Rysy twarzy wyostrzają się i przyjmują bardziej wilcze kształty, sam wilkołak zaś zaczyna przejawiać subtelne zachowania, podobne wilczym. Może pokazywać zęby, okazując gniew lub agresję, lub dyszeć lekko, gdy jest podniecony. Paznokcie wydłużają się, tak samo jak kły, choć żadne z nich nie osiągają długości pozwalającej wilkołakowi na zadawanie jakichkolwiek dodatkowych obrażeń. Przy kiepskim oświetleniu wilkołak wygląda po prostu jak wielki

człowiek o ostrych rysach, jednakże w lepszych warunkach obserwator jest w stanie dostrzec w jego spojrzeniu bestię. Forma Dalu wywołuje Delirium, choć tylko w ograniczonym stopniu. By określić efekty jego działania (s. 175), ludzie traktowani są tak, jak gdyby ich Siła Woli była wyższa o cztery poziomy (maksimum to 10 poziomów).

W Dalu wyostrzają się również zmysły. Choć nie są nawet odrobinę tak wyczulone jak w Urhan, Uratha w Dalu jest w stanie tropić osobę po zapachu jej wody kolońskiej lub rozpoznać konkretny samochód po dźwięku jego silnika. W ramach zasad gry oznacza to modyfikator +2 do wszystkich testów percepcyjnych. Postać zdolna jest również do tropienia za pomocą węchu (s. 178). Wilkołak w Dalu może podjąć próbę ugryzienia, tak jak zwykły człowiek, musi jednak najpierw wykonać udane pochwycenie swego celu.

W tej formie Uratha jest w stanie posługiwać się językami ludzi, aczkolwiek nie bezbłędnie. W jego wymowie pojawia się niskie warczenie, które zniekształca słowa. Niemniej jednak dzięki temu wilkołak jest w stanie lepiej posługiwać się Pierwszą Mową, jako że nieludzkie warknięcia i artykulacje stanowiące część tego języka są dla niego łatwiejsze do wykonania. Uratha nie przyjmują tej formy w celach dyplomatycznych ani konwersacyjnych. Jej zadaniem jest zwiększenie siły wilkołaka bez natychmiastowego wywoływania Delirium u osób postronnych.

Cechy: Siła +1, Wytrzymałość +1, Manipulacja –1, Rozmiar +1, Zdrowie +2, Szybkość +1; +2 do testów percepcyjnych

Gauru — człowiek-wilk

Koszmarną potęgę i dzikość formy Gauru trudno pogodzić z opowieściami o pochodzeniu Odrzuconych. Romantyczne legendy o Ojcu Wilku i Matce Lunie wydają się odległe i niepewne w ostrym świetle rzucanym przez płomienie Szału. Wilkołak przyjmujący formę Gauru zyskuje od 60 do 100 centymetrów wzrostu (niewiele wilkołaków przekracza w tej formie trzy metry) oraz od 90 do 140 kilogramów masy mięśniowej. Jego ciało pokryte jest sierścią o tym samym umaszczeniu jak w formie Urhan, a jego głowa jest głową potwornego wilka. Mimo to Gauru pozostaje formą zdolną do poruszania się na dwóch nogach i zachowuje przeciwstawne kciuki. Ramiona wilkołaka wydłużają się, a jego dłonie wieńczą straszliwe pazury. Uratha w Gauru jest w stanie jednym ugryzieniem swych potężnych szczęk pozbawić człowieka ręki. Choć postać ta nie jest tak wyczulona jak Urhan, korzysta ze wzmocnionych zmysłów węchu oraz słuchu. Gracze, których postać przybierze tę formę, uzyskują trzy kości do wszystkich testów percepcyjnych. Wilkołak będzie również w stanie tropić za pomocą węchu (s. 178).

Forma Gauru nie bez przyczyny bywa nazywana „bojową". Przybrawszy tę postać, wilkołak ulega Szałowi – bliskiemu furii stanowi umysłu, który jest dlań zarówno wsparciem, jak i ograniczeniem. Uzyskuje nie tylko niesamowitą Siłę i Wytrzymałość wynikające z czystej potęgi samej formy. Także umysł i dusza Uratha zostają przepełnione furią, dzięki której jego siła dodatkowo wzrasta. W głównej mierze jest to niszczycielska zdolność pozwalająca wilkołakom dziesiątkować wrogów. Niewiele istot jest w stanie przeciwstawić się rozszalałemu wilkołakowi w formie Gauru i przetrwać taką konfrontację. Niemniej jednak ta forma i taki stan umysłu mają swoją cenę.

Pazury i kły Gauru zadają obrażenia poważne, o ile wilkołak nie korzysta z Daru Rozpruwania (s. 125). Wilkołak w tej formie jest w stanie ugryźć przeciwnika bez konieczności uprzedniego pochwycenia go. Atak wykonany pazurami uzyskuje jedną dodatkową kość w swej puli, a ugryzienie – dwie. Postać wywołuje u obserwatorów Delirium, a ich Siła Woli nie jest na potrzeby tego efektu modyfikowana (s. 176).

Jako Gauru wilkołak ignoruje kary wynikające z ran aż do chwili, gdy zostanie zaznaczony ostatni z jego znaczników Zdrowia. Do tego czasu po prostu nie odczuwa bólu. Nie są też wykonywane testy Wytrzymałości zwykle konieczne do zachowa-



nia przytomności po zaznaczeniu rany lekkiej w skrajnie prawym znaczniku Zdrowia. Wilkołak zachowuje przytomność automatycznie, tracąc ją dopiero, gdy w znaczniku tym znajdzie się rana poważna bądź krytyczna, a wilkołak kona lub jest martwy.

Podczas działania Szału Siła Woli może być normalnie wydawana w celu uzyskania modyfikatorów do pul kości oraz do cech Odporności, takich jak: Determinacja, Opanowanie, Wytrzymałość oraz Obrona.

W każdej turze przebywania w Gauru wilkołak musi atakować jakiś cel (o ile tylko w jego zasięgu znajdują się wrogowie) albo spędzić turę na przemieszczaniu się w kierunku najbliższego widocznego wroga. Zamiast atakować, może zdecydować się na rzucenie przedmiotem w kierunku wroga, o ile tylko jest w stanie tym rzutem go dosięgnąć. Jeśli nie widać wrogów, lecz wilkołak mimo to walczy (np. w trakcie potyczki z magiem uderzającym zza osłony czaru niewidzialności, Uratha musi wyładowywać na czymś swą frustrację) – na zaparkowanym nieopodal samochodzie, pokonanym wrogu, czymkolwiek, co będzie pod ręką. Wilkołaki w Gauru są w stanie odróżniać przyjaciół od wrogów, a niegroźnych już przeciwników od takich, którzy jeszcze stanowić mogą zagrożenie. Mogą zdecydować, którego wroga zaatakują, jeśli mają wielu do wyboru.

Jeśli wilkołak spróbuje podjąć innego rodzaju akcję, poza atakowaniem bądź przemieszczaniem się w kierunku widocznego wroga (np. przeczytać nagłówek gazety, wypowiedzieć do kogoś kilka słów lub ocalić dziecko przed nadjeżdżającym samochodem) – musi wykonać udany test Determinacji + Opanowania. Powodzenie w tym teście oznacza, że wilkołak zachowuje panowanie nad sobą i może działać według własnej woli przez jedną turę. Porażka jednak oznacza wpadnięcie w Szał Śmierci (s. 173). Zasada ta stosuje się także do wykorzystania Darów oraz fetyszy. Nie można się nimi posłużyć bez udanego testu Determinacji + Opanowania. Wyjątek od tej zasady stanowią jednak Dary oraz fetysze wymagające do aktywacji jedynie akcji odruchowej i bezpośrednio wzmacniające zdolności ofensywne postaci. Wilkołak pod wpływem Szału może użyć Chwytu Śmierci, jako że można go wykonać odruchowo i wspomaga on zdolność ataku. Nie mógłby jednak wykorzystać Przenikliwości (która ma charakter obronny) ani też Pioruna, który do aktywacji wymaga akcji natychmiastowej.

Działając w formie Gauru, wilkołak nie może podejmować działań Umysłowych ani Społecznych, z wyjątkiem Darów. Może warknąć ostrzegawczo (wykonując test Determinacji + Opanowania), otworzyć drzwi albo wykonywać proste czynności, które nie wymagają testu Umiejętności ani Atrybutu, a przy tym wiążą się z atakowaniem wroga lub zbliżaniem się doń. Skomplikowane działania jednak nie wchodzą w grę. Efektywny poziom odpowiednich Atrybutów i Umiejętności wilkołaka wynosi zero, dlatego też wszystkie tego rodzaju testy kończą się automatycznym niepowodzeniem. Jedynym wyjątkiem są testy Determinacji, Opanowania oraz Zastraszania, które nie podlegają takim modyfikacjom.

Ludzka mowa przychodzi Gauru z trudnością. Udany test Determinacji + Opanowania pozwala wilkołakowi na wypowiedzenie kilku słów w rodzaju „Świeże mięso...", „Giń!" lub innych fraz nadających się do zastraszania wrogów. Może za to posługiwać się płynnie Pierwszą Mową, jednak zazwyczaj nie ma zbyt wielu powodów, by to czynić. Nie jest w stanie korzystać ze skomplikowanych narzędzi, takich jak broń palna, łuki, komputery, samochody – niczego, co jest urządzeniem mechanicznym bądź posiada ruchome części. Nie może tego robić nawet, jeśli udany test Determinacji + Opanowania pozwoli mu na wykonanie akcji niebędącej atakiem. Broń miażdżąca, taka jak ułamany trzon ulicznej latarni albo ciśnięty śmietnik, jest najbardziej skomplikowanym narzędziem, jakiego w tym stanie umysłu jest zdolny użyć. Co, być może, najgorsze, testy przeciwstawiania się Szałowi Śmierci wilkołak w tej formie wykonuje z modyfikatorem –2.

Uratha nie jest w stanie funkcjonować w tej formie bez końca. Ciężar Szału jest na to zbyt wielki. Wilkołak może wytrwać w Gauru przez tyle tur, ile wynosi jego Wytrzymałość (wartość z formy Hishu) + Pierwotne Instynkty. Po tym czasie nie jest w stanie dłużej utrzymywać Gauru, a gracz musi wykonać test zmiany kształtów (Wytrzymałość + Przetrwanie + Pierwotne Instynkty) lub wydać punkt Esencji, by zmienić formę na inną, przez siebie wybraną. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem bądź gracz zdecyduje się nie wykonywać rzutu ani nie wydawać Esencji, postać automatycznie wraca do formy Hishu. Może to być dla niej niebezpieczne, zważywszy na nagłą stratę dodatkowych poziomów Zdrowia. Wilkołak może również opuścić Gauru przed czasem, zmieniając kształt według normalnych zasad, o ile tylko postać nie jest pod wpływem Szału Śmierci.

Bliskość Luny daje wilkołakowi dodatkową siłę. Gdy księżyc jest w fazie patronatu Uratha, błogosławieństwo Luny jest najsilniejsze. Gracz dodaje wartość nadrzędnej dla swego patronatu cechy Uznania do limitu wyżej opisanego limitu tur. Na przykład, podczas pełni Rahu jest w stanie przebywać w Gauru przez liczbę tur równą sumie Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów + Czystości.

Gdy postać wyjdzie z Gauru, nie może już w danej scenie *dobrowolnie* przyjąć tej formy. Jeśli wpadnie jednak w Szał Śmierci w dalszej części sceny, przyjmuje Gauru automatycznie, by dać upust swemu berserkerskiemu szałowi.

Cechy: Wpływ Szału, Siła +3, Zręczność +1, Wytrzymałość +2, Rozmiar +2, Zdrowie +4, Inicjatywa +1, Szybkość +4, Pancerz 1/1; zadaje obrażenia poważne (+1 do ataków pazurami i +2 do ugryzień); +3 do testów percepcyjnych; ignoruje modyfikatory wynikające z ran i nie wykonuje testów zachowania przytomności; –2 do odpierania Szału Śmierci; porażka w większości testów cech Umysłowych i Społecznych.

Atuty, takie jak Finezja w Walce Bronią Białą (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 110), wymagające delikatności lub precyzji działania, skupienia oraz spokoju, nie mają zastosowania, gdy wilkołak znajduje się pod wpływem Szału.

Urshul — niemalże wilk

Podobnie jak Dalu, Urshul jest formą pośrednią, obdarzoną nadprzyrodzoną siłą, zrównoważoną odrobiną samokontroli. O ile Dalu przydaje się, gdy trzeba uzyskać nieco siły, nie pozbywając się pozorów człowieczeństwa, o tyle Urshul pozwala wilkołakowi na połączenie części siły Gauru z szybkością Urhan.

W tej formie Uratha staje się olbrzymim wilkiem, mierzącym od jednego do półtora metra w kłębie i od 180 do 240 centymetrów od pyska do ogona. Jego głowa jest ogromna,

a barki potężne, co pozwala tej formie na wydzieranie wielkich ran w ciele wroga. Urshul posiada tę samą maść co forma Urhan. Ludzka mowa jest dla wilkołaka w tej formie nieosiągalna, jednak postać może z ograniczoną sprawnością porozumiewać się w Pierwszej Mowie. Kształt ciała i wydzielane przez nie zapachy pozwalają na przekazywanie krótkich, prostych konceptów w ramach dobrze znanej postaci grupy wilkołaków (np. jej watażе).

Tak jak ma to miejsce w przypadku Gauru, postaci w Urshul zyskują trzy kości w testach percepcyjnych. Mogą również tropić przy pomocy zmysłu węchu (s. 178). Pazury i kły Urshul zadają obrażenia poważne, a wilkołak w tej formie może atakować ugryzieniem bez konieczności uprzedniego wykonania udanego pochwycenia wroga. Urshul wywołuje Delirium, jednakże obserwatorzy traktowani są tak, jak gdyby ich Siła Woli wynosiła o dwa poziomy więcej, a maksimum 10 (s. 176).

Cechy: Siła +2, Zręczność +2, Wytrzymałość +2, Manipulacja –3, Rozmiar +1, Zdrowie +3, Inicjatywa +2, Szybkość +7, +3 do testów percepcyjnych; zadaje obrażenia poważne, a gryząc zyskuje dwie kości w puli ataku

Urhan — wilk

Forma ta najczęściej wygląda jak zwyczajny wilk szary bądź rudy, choć wilkołaki zrodzone z linii zamieszkałych na terenach, gdzie nie ma wilków, mogą dysponować formami Urhan przypominającymi inne dzikie psowate, jak spotykane czasem wilkołaki pochodzenia afroamerykańskiego, które przypominają likaony. Forma Urhan jest formą dzikiego zwierzęcia. Z udomowionym psem mogą ją pomylić wyłącznie ludzie, którzy nie widzą różnic pomiędzy zdziczałym kundlem a wilkiem. Podobnie jak Hishu, Urhan jest skuteczną formą kamuflażu. Nadnaturalne próby wykrycia prawdziwej natury wilkołaka w Urhan obciążone są modyfikatorem –2. Choć nie są w stanie siać takiego zniszczenia jak Gauru lub Urshul, polujące watahami Urhan mogą powalić zwierzynę znacznie większą od siebie. Potencjał Urhan w walce nie powinien więc być ignorowany. Wilki są wyśmienitymi tropicielami, a w razie potrzeby również bardzo dobrymi biegaczami.

W formie Urhan wilkołaki mają możliwość porozumiewania się ze zwykłymi wilkami. Aby jednak robić to efektywnie, zrodzeni z ludzi Uratha muszą pozwolić działać instynktom. Dopóki tego nie zrobią, będą mieć trudności z poradzeniem sobie z niezwykłym wyczuleniem zmysłów i rozszyfrowaniem mowy ciała oraz zapachów innych wilków. Oznacza to modyfikator od –1 do –3 do testów Społecznych wykonywanych wobec wilków, nakładany dopóty, dopóki postać nie spędzi z nimi wystarczająco dużo czasu. Zazwyczaj wystarcza kilka tygodni regularnego kontaktu. Wilkołaki w Urhan nie są w stanie korzystać z ludzkiej mowy, potrafią się jednak zdobyć na odrobinę Pierwszej Mowy. Jednak wszystkie bardziej złożone komunikaty, od „Za mną!" czy „Niebezpieczeństwo przed nami!", wymagają udanego wykonania testu Manipulacji + Ekspresji. Uratha w tej formie mogą używać „wilczej mowy", by wymieniać się podstawowymi konceptami. Testy Manipulacji wykonywane względem ludzi kończą się automatycznym niepowodzeniem, niemniej jednak testy Prezencji, Opanowania oraz Zastraszania wykonywane są normalnie.

Ugryzienie wilkołaków w Urhan zadaje obrażenia poważne. Atak ten wykonać można bez konieczności uprzedniego pochwycenia wroga. Uratha w tej formie nie wywołują Delirium.

Gracz postaci przyjmującej Urhan otrzymuje cztery dodatkowe kości do pul testów percepcyjnych. Postać może również tropić za pomocą węchu (s. 178).

Cechy: Zręczność +2, Wytrzymałość +1, Rozmiar –1, Inicjatywa +2, Szybkość +5; +4 do testów percepcyjnych; zadaje ugryzieniem obrażenia poważne, zyskując przy tym dwie kości w puli ataku

Szał Śmierci (Kuruth)

Szał Śmierci, zwany też *Kuruth*, ujawnia najdziksze oblicze wilkołaka. Ogarnięty nim Uratha ignoruje śmiertelne niebezpieczeństwo, chcąc za wszelką cenę poczuć jak ustępuje ciało zwierzyny pod jego kłami i pazurami. Wyrażenie „Szał Śmierci" jest dla wilkołaków wieloznaczne. To przypomnienie śmierci Ojca Wilka i ostrzeżenie przed śmiercią kroczącą w ślad za rozszalałymi Uratha. Najprawdziwsze jego znaczenie jednak jest dosłowne – poddanie się *Kuruth* podobne jest do zatracenia się w śmierci. To igranie z możliwością odejścia jako rozwścieczone zwierzę, nie zaś jako myśliwy lub wojownik. Każdy Szał Śmierci może być ostatnim.

Wejście w Szał Śmierci

Wilkołak traci kontrolę nad swym gniewem i wchodzi w Kuruth, gdy zostanie sprowokowany. Gdy stawienie czoła pewnemu bodźcowi może spowodować u postaci utratę kontroli, gracz musi wykonać test Determinacji + Opanowania, aby wilkołak nie poddał się furii. Sukces oznacza, że wilkołak nie traci panowania nad sobą, podczas gdy porażka równa się przyjęciu Gauru w ramach akcji odruchowej i wejściu w Szał Śmierci. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy postać przyjmowała już Gauru w tej scenie.

Jeśli chodzi o kwestie życia i śmierci, zagrożenie Kuruth jest bardzo poważne. Gdy postać bierze udział w walce, Szał Śmierci mogą wywołać następujące bodźce:

- zadanie obrażeń krytycznych,
- atak zwieńczony wyjątkowym sukcesem – wykonany przeciw postaci lub przez nią,
- zapełnienie jednego z trzech ostatnich znaczników jej Zdrowia.

Prawdziwą grozą Kuruth jest możliwość erupcji w codziennych sytuacjach, kiedy nie można mówić o zagrożeniu życia. Na przykład, wilkołak może zostać doprowadzony do Szału Śmierci, kiedy dowie się o zdradzie swego partnera – dojdzie do siebie dopiero, gdy pokryje się jego krwią i strzępami ciała.

Wilkołaki o wysokiej Harmonii są mniej narażone na wpadnięcie w Szał Śmierci w sytuacjach codziennych. Uratha o niskiej Harmonii jednak każdą obrazę postrzega jako atak, każde wyzywające spojrzenie jako bezpośrednią groźbę. Wilkołak pozbawiony pewnego rodzaju samoświadomości i zdyscyplinowania, które reprezentuje Harmonia, żyje z palcem na spuście.

Poniższa lista wymienia potencjalne bodźce mogące sprowokować u wilkołaka Szał Śmierci *poza walką*. Gracz musi wykonać test, gdy postać skonfrontowana zostanie z prowokacją z poziomu odpowiadającego jej Harmonii lub dowolną prowokacją z pozio-

mu wyższego od tej wartości. Dlatego też nie należy wykonywać testu, gdy poza walką ranę krytyczną odniesie wilkołak o Harmonii 8, jednak taki test konieczny będzie, gdy poniżony, zraniony lub zdradzony zostanie zdziczały potwór o Harmonii 2.

Harmonia	Minimalny bodziec
9-10	Śmierć lub poważne obrażenia bliskiej osoby lub członka watahy; zdrada bliskiej osoby lub członka watahy
7-8	Zdrada sprzymierzeńca
5-6	Odniesienie ran krytycznych poza walką; zagrożenie dla bliskiej osoby lub członka watahy
3-4	Poniżenie lub zranienie
1-2	Obraza; zakwestionowanie autorytetu

Ostateczna decyzja o tym, czy dany bodziec wystarczy, by wprowadzić postać w Szał Śmierci, należy do Narratora, który może rozszerzyć powyższą listę. W wyborze momentów, w których wymagany jest test Determinacji + Opanowania, Narrator powinien kierować się zdrowym rozsądkiem. Zbyt częste testy zalewać będą opowieść losowymi aktami przemocy, znieczulając graczy wobec najbardziej przerażającego z aspektów życia wilkołaka. Zbyt rzadkie zaś spowodują, że gracze nie będą mieli powodu, by obawiać się ekstremalnych reakcji swych postaci.

Cnoty i Skazy mogą zmienić szanse na wpadnięcie w *Kuruth*, w zależności od sytuacji. Postać wielkiej Wiary może powstrzymać się od gniewu, gdy znajduje się w kojącej obecności czegoś związanego z jej wyznaniem, na przykład kapłana. Może jednak również być o wiele bardziej skora do Szału Śmierci, jeśli ktoś podpali kościół lub zabije duchownego. Decyzja o tym, kiedy Cnota lub Skaza wpływają na test Szału Śmierci, należy do Narratora. Jeśli dojdzie do takiej sytuacji, gracz traci lub zyskuje jedną kość w puli Determinacji + Opanowania.



Oko Bestii

Moce innych istot nadprzyrodzonych mogą powodować u Uratha Szał Śmierci. Przykładem niech będzie wampirza Dyscyplina Oka Bestii (**Wampir: Requiem**, s. 125). Moc tę oraz inne do niej podobne z łatwością można odnieść do wilkołaków i ich Szału Śmierci. Wilkołacza ofiara takiej mocy wpada w furię, jeśli poniesie porażkę w teście spornym, którego pulę określa opis danej mocy. Ta kwestia została omówiona w akapicie *Nadprzyrodzony konflikt* na s. 114 w rozdziale drugim.

W przypadku Oka Bestii, jeśli wilkołak przegra test sporny, uznaje się, że Uratha podejmuje ucieczkę w *Kuruth*, tak jakby jeden z trzech ostatnich jego znaczników Zdrowia został zapełniony. W razie remisu wilkołak po prostu wpada w Szał Śmierci, a jeśli wygra, zachowuje nad sobą panowanie.



Efekty Szału Śmierci

Test sprawdzający wystąpienie *Kuruth* wykonywany jest w ramach akcji odruchowej, od razu po zajściu prowokujących reakcję zdarzeń bądź okoliczności.

Po wejściu w Szał Śmierci wilkołak automatycznie i odruchowo przybiera postać Gauru, o ile wcześniej się w niej nie znajdował. Zwyczajowe ograniczenie czasu przebywania w Gauru do liczby tur równej sumie Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów jest ignorowane. Postać pozostaje w Gauru tak długo, jak długo trwa Szał Śmierci, co zazwyczaj oznacza całą scenę.

Pod wpływem *Kuruth* wilkołak postrzega inne istoty wyłącznie jako ruchome kształty, które instynktownie atakuje. Próbuje zniszczyć każdy cel w zasięgu wzroku, niezależnie od tego, czy są to przyjaciele, czy też wrogowie – Narrator losowo określa atakowany cel. Zazwyczaj atakuje jeden cel, dopóki ten nie umrze lub nie straci przytomności, potem przemieszcza się do kolejnego dostępnego celu. Furia ta utrzymuje się do końca sceny lub do chwili, gdy postać odniesie obrażenia zaznaczone w jednym z trzech ostatnich znaczników Zdrowia (co normalnie nałożyłoby na nią modyfikatory ujemne). W tym momencie kontrolę nad Uratha przejmuje instynkt samozachowawczy.

Wilkołak w Szale Śmierci, który odniósł takie obrażenia, zgodnie z tym, co opisano w podrozdziale *Gauru – człowiek-wilk*, nie podlega modyfikatorom z ran. Podświadomie zdaje sobie jednak sprawę z niebezpieczeństwa, dzięki czemu zostaje owładnięty instynktem przetrwania za wszelką cenę, przybierającym postać czystego przerażenia. Oddala się od źródła zagrożenia tak szybko, jak to możliwe. Uciekający w Szale Śmierci wilkołak atakuje wszystkich, którzy opóźniać będą jego odwrót, choć robi to raczej w celu usunięcia ich ze swojej drogi niż zabicia. Gdy postać dotrze do bezpiecznego miejsca, pozostaje tam, aż atak paniki minie, co zazwyczaj następuje wraz z końcem sceny.

Jeśli wilkołak zostanie owładnięty Szałem Śmierci właśnie na skutek odniesienia rany zaznaczanej w jednym z trzech ostatnich znaczników Zdrowia, instynkt ucieczki zaczyna działać od samego początku.

Niezależnie od tego, czy Uratha walczy, czy też ucieka, w Szale Śmierci odnosi wszystkie korzyści wynikające z formy Gauru. Ponadto wszystkie próby umysłowego lub społecznego przymusu bądź wywierania wpływu poprzez Dary, wampirze Dyscypliny, czary magów czy na inne sposoby – obciążone są modyfikatorem –3. Kierowanie przytłaczającą furią *Kuruth* lub powstrzymywanie jej jest wyjątkowo trudnym zadaniem.

Postać charakteryzują również wszystkie wady formy Gauru. Nie jest ona w stanie korzystać ze skomplikowanych narzędzi ani podejmować działań wymagających testu Umysłowego lub Społecznego. Od zasad Gauru istnieje jedyny wyjątek – postać w Szale Śmierci nie musi w każdej turze atakować jakiegokolwiek celu (s. 172). Dodatkowo wilkołak w Szale Śmierci nie może używać fetyszy ani Darów jakiegokolwiek rodzaju. Nie jest również w stanie wydawać punktów Siły Woli w celu uzyskania premii w pulach albo zwiększenia cech Odporności. Zasób samokontroli postaci jest całkowicie wyczerpany. Uratha może jednak wykorzystać Esencję do leczenia ran

poważnych, a Dary i moce fetyszy aktywowane przed wejściem w Szał Śmierci działać będą tak długo jak zwykle.

Efekty Szału Śmierci utrzymują się do końca sceny, choć Narrator może zezwolić na dodatkowe testy Determinacji + Opanowania, wykonywane po upłynięciu kilku tur lub gdy członkowie watahy postaci starają się ją uspokoić i zakończyć Szał Śmierci przed czasem.

Jeśli wilkołak odniesie obrażenia przekraczające jego poziomy Obrażeń (takie, które spowodowałyby u niego utratę przytomności lub wykrwawianie się na śmierć), a atak mógłby być przyczyną wpadnięcia w Szał Śmierci (będąc na przykład wyjątkowym sukcesem zadającym pięć lub więcej obrażeń), test wpadnięcia w *Kuruth* wykonywany jest przed deklaracją utraty przytomności lub agonii postaci. Kolejność jest tu nader istotna, ponieważ postać wpadająca w Szał Śmierci otrzymuje cztery dodatkowe poziomy Zdrowia dzięki przyjęciu formy Gauru. Te dodatkowe poziomy mogą sprawić, że postać zachowa przytomność, którą straciłaby w innej formie. Jeśli test Determinacji + Opanowania się nie powiedzie, postać wpada w Szał Śmierci, przyjmuje formę Gauru i zyskuje więcej poziomów Zdrowia, o ile nie była już w formie bojowej. Jeśli test się powiedzie, postać zachowuje panowanie nad sobą, pozostaje w swej obecnej postaci i nie wpada w *Kuruth*.

Gracz może zrezygnować z rzutu i wybrać automatyczne wpadnięcie postaci w Szał Śmierci. Pozwala to na dłuższą aktywność postaci, jednak za cenę utraty kontroli nad nią. Ranna postać pod wpływem Szału Śmierci może wpaść w jeszcze większe tarapaty.

Duchy a Szał Śmierci

Królestwo Cieni zdaje się aż nazbyt dobrze pamiętać śmierć Ojca Wilka i powstanie Bariery. Każde wpadnięcie w *Kuruth* to echo tamtej chwili morderczego szału, który zmienił świat na zawsze. Duchy zaś lękają się przez to Uratha i nienawidzą go. Wbija to coraz większy klin pomiędzy wilkołaka i jego watahę a zamieszkujące okolicę duchy.

Choć nie istnieje żaden konkretny spis zasad odzwierciedlających to zjawisko, Narrator powinien swobodnie podkreślać fakt, że każde wpadnięcie w Szał Śmierci podczas danego rozdziału bądź sesji pociąga za sobą większą wrogość duchów. Tak jak pierwszy wybuch *Kuruth* oddzielił Uratha od ich duchowych braci, tak dziś naznacza wilkołaki jako Odrzuconych.

Delirium

Ludzie od dawna zdawali sobie sprawę z tego, jak bardzo księżyc ich inspiruje, skłania ku kontemplacji, lecz także... jak bardzo przyczynia się do ich szaleństwa. Uratha korzystają ze skoncentrowanej formy tej mocy pochodzącej od ich domnie-



manej matki, Luny. Moc ta otula wilkołaka niczym płaszcz, zarażając ludzi tym samym rodzajem szaleństwa, który każe im posuwać się do większej liczby aktów przemocy w świetle pełni czy zapominać o tym, co robili nocą. To szaleństwo – z którego ludzie zdają sobie w pewnym stopniu sprawę, co oddają takie wyrażenia jak choćby „lunatykować" – jest bronią Uratha i maską, która pozwala im się ukrywać.

Delirium może wpłynąć na każdego człowieka, który widział wilkołaka w jednej z form pośrednich – Dalu, Gauru albo Urshul. Nie jest to moc, którą wilkołaki mogą aktywować i dezaktywować. Jest nieustannie aktywna, gdy wilkołaki przyjmują te trzy formy. Może być wręcz słabością ludzi, a nie mocą wilkołaków, nikt nie jest w stanie tego stwierdzić. Ci, na których zadziałało Delirium, owładnięci są przez irracjonalny lęk. Najprawdopodobniej wyprą z pamięci to wydarzenie, jeśli tylko uda im się przeżyć.

Gdy człowiek ujrzy wilkołaka w Dalu, Gauru albo Urshul, znajdzie się pod wpływem Delirium w takim stopniu, na jaki wskazuje poziom jego Siły Woli. Może uciec w popłochu, zwinąć się w kłębek niczym katatonik lub nawet stawić czoła potworowi. Delirium jest najsilniejsze, gdy ma się przed sobą wilkołaka w koszmarnej formie Gauru. Obserwatorzy korzystają z poniższej tabeli, by określić swoją reakcję na podstawie poziomu Siły Woli. Jeśli wilkołak jest w formie Urshul, obserwator traktowany jest tak, jakby miał Siłę Woli o dwa poziomy wyższą. Podobnie w przypadku formy Dalu, Siła Woli na potrzeby określenia wpływu Delirium jest o cztery poziomy wyższa. Wykorzystanie nadnaturalnych Darów, rytuałów i fetyszy również może przyczynić się do Delirium. W takim wypadku jednak Siła Woli zwiększana jest o pięć poziomów. Zwiększenie Siły Woli następuje wyłącznie na potrzeby określenia reakcji na Delirium, cecha ta nie może zostać podniesiona do poziomu wyższego niż 10.

Jeśli wiele Uratha prezentuje przed ludźmi zdolności nadnaturalne, przeważa najbardziej jaskrawy ich przejaw. Jeśli więc jedna z postaci jest w Dalu, jedna w Urshul, a trzecia w Gauru, wszyscy obserwatorzy podlegają efektowi powodowanemu przez Gauru. Gdyby nie było tam tego wilkołaka, najbardziej przerażający byłby Uratha w Urshul. Wszystkie wilkołaki wywołują Delirium, niezależnie od swej przynależności. Choć Nieskalani odrzucają Lunę jako swą patronkę, dysponują częścią jej mocy i, najwyraźniej, także ochrony.

Efekty działania Delirum są następujące:

• **Siła Woli 1-2:** Większość ludzi na tym poziomie Siły Woli ma za sobą ciężkie przeżycia, mogą również być w pewnym stopniu upośledzeni. Nie dysponują choćby najdrobniejszą ochroną przed działaniem Delirium. Obserwator nie kontroluje swych reakcji – może dostać ataku katatonii, zawału serca, ulec zwierzęcym instynktom i chować się w ciemnym miejscu, rycząc i drąc swe ubranie. Może także przy próbie ucieczki dokonywać czynów wręcz samobójczych, takich jak skok z dziesiątego piętra. Wszystkie działania postaci wykonywane są z wynikającym z przerażenia modyfikatorem –5. Ofiary nie pamiętają całego zajścia i nie chcą wierzyć w żadne dowody swej obecności na miejscu zdarzenia.

• **Siła Woli 3-4:** To poziom zbliżony do poziomu przeciętnego człowieka w Świecie Mroku (lub nieznacznie niższy). Delirium wpływa na takie osoby tak, jak strach na zwierzęta stadne. Obserwatorzy najprawdopodobniej uciekną śmiertelnie przerażeni i nie będą kontrolować swych poczynań. Wszystkie działania, które mogą być podejmowane (próba prowadzenia samochodu, wspinanie się na ogrodzenie), wykonywane są z modyfikatorem –4. Obserwatorzy nie zapamiętają ze zdarzenia nic poza ogólnymi faktami i zawsze będą racjonalizować to, co zaszło („Tak, trzy lata temu widziałem pit bulla, który zerwał się ze smyczy i zaatakował małą dziewczynkę. To było coś strasznego, nie chcę o tym rozmawiać").

• **Siła Woli 5-7:** Ludzie tacy dysponują ponadprzeciętną siłą woli, niewystarczającą jednak, by poradzić sobie z Uratha. Osoba z tej grupy jest owładnięta strachem i w panice próbuje ucieczki. W nieznacznym stopniu kontroluje jednak swe poczynania. Jeśli skryje się w budynku, będzie pamiętała, by zamknąć drzwi. Zapędzona w ślepy zaułek będzie się bronić, choć ogarnie ją furia. Wszystkie podejmowane przez nią działania wykonywane są z modyfikatorem –3. Osoba ta zapomina o zdarzeniu, o ile nie próbuje aktywnie go sobie przypomnieć (np. w trakcie przesłuchania). Próba przypomnienia sobie całego zdarzenia wymaga testu Inteligencji + Opanowania wykonywanego z modyfikatorem –3 (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 44). Sukces w tym teście pozwala postaci na przypomnienie sobie ogólnych okoliczności zajścia, jednak nie prawdziwej natury Uratha. Dopiero wyjątkowy sukces daje możliwość dokładnego przypomnienia sobie tego, co zaszło. Test taki musi być jednak wykonywany za każdym razem, gdy postać usiłuje sobie przypomnieć daną scenę. Jej umysł i dusza *pragną* bowiem zapomnieć.

• **Siła Woli 8-9:** Ludzie z tej grupy osiągnęli wyjątkowy poziom samokontroli. Nadal odczuwają przemożny lęk przed Uratha oraz niemal nieodpartą chęć ucieczki, jednak mogą wydawać punkt Siły Woli, by nie tracić panowania nad sobą przez jedną turę. Wszystkie wykonywane przez nich działania obłożone są modyfikatorem –1. Nie dotyczy to jednak tur, w których punkt Siły Woli wydano na normalne działanie. Obserwator taki zachowa niejasne, koszmarne wspomnienia ze zdarzenia, musi się jednak na nich świadomie koncentrować. Próba przypomnienia sobie zdarzenia wymaga testu Inteligencji + Opanowania wykonywanego z modyfikatorem –2. Powodzenie w tym teście pozwala postaci przypomnieć sobie zdarzenie, jednak nie prawdziwą naturę Uratha. Wyjątkowy sukces umożliwia jej natomiast dokładne przypomnienie sobie tego, co zaszło. Test ten musi być wykonywany za każdym razem, gdy obserwator stara się przypomnieć bieg wypadków.

• **Siła Woli 10:** Najrzadziej spotykana grupa ludzi o niemal niezłomnej Sile Woli. Obserwator pozostaje całkowicie poza wpływem Delirium. Panuje nad swymi poczynaniami i pamięta przebieg wydarzeń tak samo dobrze, jak inne ważne wydarzenia ze swojego życia.

Nawet zapis fotograficzny, na którym znajdą się Uratha, chroniony jest w pewnym stopniu przez Delirium. Choć zdjęcie wilkołaka w Gauru nie wystraszy każdego, kto na nie spojrzy, większość ludzi (o Sile Woli 8 lub niższej) nie uzna zdjęcia za autentyczne.

Żadna wataha nie powinna nigdy polegać na Delirium jako jedynej metodzie unikania wykrycia. Człowiek o wystarczająco wysokim poziomie Siły Woli może przez krótką chwilę zignorować wpływ Delirium. Jeśli osoba taka ucieknie z miejsca zdarzenia, może zapamiętać, co widziała, i zechcieć

to wyjaśnić. Odkrywanie obecności Uratha przed ludzkością jest grzechem wobec Harmonii (s. 180).

Wszystkie plemiona, a nawet Widmowe Wilki, martwią się tym, co by się stało, jeśli ludzie odkryliby Uratha. Niektóre wilkołaki uważają, że ludzkość powstałaby przeciw nim, a Odrzuceni byliby zmuszeni dokonać rzezi w obronie własnej, inaczej sami zostaliby zgładzeni. Inni uważają, że wtedy Luna również by się od nich odwróciła. Krążą opowieści o Uratha z dawnych czasów, którzy ujawnili swym rodzinom lub wioskom prawdę o swej naturze, wskutek czego zostali obłożeni klątwą permanentnego Delirium. Mogli jedynie niszczyć, mordować i żerować. Inne legendy mówią o wilkołakach, które wyspowiadały się i jak Wilk z Gubbio – który poprosił św. Franciszka z Asyżu o przebaczenie – zostały pozbawione Szału i do końca swego pożałowania godnego życia były łagodne jak baranki. Przestrogi z czasów nam bliższych mówią, że wraz ze wzrostem ludzkiej populacji ujawnienie prawdy oznacza coraz większe zagrożenie. Ludzie wiedzą o Cieniu niewiele albo i nic, jeśli jednak dowiedzieliby się o istnieniu wilkołaków, ile czasu zabrałoby im odkrycie *Hisil*? Po jakim czasie zastosowaliby destrukcyjne metody działania wobec Królestwa Cieni? Lepiej więc, przynajmniej na razie, pozostać w ukryciu.

Przywilej Narratora

Czasami sprawy nie są aż tak oczywiste, jak ma to miejsce w przypadku powyższych zasad Delirium. Zdarza się, że ludzie pamiętają pewne zdarzenia wręcz wbrew sobie. Narrator ma prawo wykonać dla każdego ludzkiego obserwatora test Determinacji + Opanowania. Osiągnięte w nim sukcesy podnoszą poziom Siły Woli tej osoby na potrzeby tego konkretnego oddziaływania Delirium. Przywilej ten przysługuje zazwyczaj postaci ze względu na jej potencjał jako zagrożenia dla Uratha, nawet jeśli osoba ta nie jest zwykle uosobieniem odwagi.

Narrator powinien korzystać z tego przywileju rzadko i dyskretnie. Jeśli zbyt wiele osób będzie w stanie pamiętać swe spotkania z Uratha, trudno będzie uzasadnić, dlaczego wilkołaki wciąż mogą pozostawać w ukryciu. Przy pomocy tego przywileju jednak można łatwo stworzyć nowego przeciwnika dla watahy.

Ludzka strona

Jakie wrażenie Delirium wywiera na ludziach? Niewielu jest w stanie opisać swój lęk, ma on jednak wiele odcieni, zależnych od formy przybranej przez wilkołaka. Jeśli dana osoba podlega wpływowi Delirium na widok wilkołaka w Dalu, jej strach podobny jest do tego, jaki odczuwa się wobec niebezpiecznych osób. Jest lękiem przed padnięciem ofiarą żądz innej osoby. Wilkołak w Urshul wywołuje wspomnienia nocy, podczas których drapieżniki polowały na ludzkie mięso. Jednak Gauru powoduje surrealistyczny, koszmarny, a jednocześnie wyjątkowo jednoznaczny lęk. Obserwator *wie*, że ta bestia zamierza go pożreć. Nigdy jednak nie widział czegoś takiego ani też nie wyobrażał sobie, że istota taka może istnieć. Wilkołak jest bestią ze snów, której nie sposób uciec – nierealną, a jednocześnie cielesną. Ci, którzy ulegną Delirium na widok wilkołaka w formie ludzkiej



bądź wilczej, używającego mocy wyraźnie nadprzyrodzonej (np. Daru bądź rytuału), nie mają żadnego punktu odniesienia. Ich doznania są podobne do przeżyć tych, którzy ujrzeli Gauru.

Grupowe Delirium

Jeśli wilkołak wzbudzi Delirium w tłumie ludzi, jego wpływ może zostać wypaczony. Przerażony tłum może stać się rozwścieczoną tłuszczą lub spłoszonym stadem. Narrator powinien wykonać dla człowieka o najwyższej Sile Woli z tłumu test Determinacji + Opanowania. Powodzenie w tym teście oznacza, że osoba ta jest w stanie w pewnym stopniu kierować tłumem. Jeśli chce jedynie ocalić życie, wszyscy pójdą za jej przykładem. Jeśli jednak strach skłoni ją do przemocy, tłuszcza może zwrócić się przeciw wilkołakowi. Poszczególne osoby w tłumie mogą mieć problemy ze zrozumieniem lub zapamiętaniem tego, co się właściwie dzieje, jednak cały tłum można skłonić do buntu bądź rzucenia się na wskazanego przeciwnika.

To zjawisko jest jednym z powodów, dla których wilkołaki nie chcą zdradzać ludziom swej obecności. Znają zagrożenie niesione przez rządy tłumu. Niemniej jednak zgromadzenia ludzi nie zawsze stają się agresywne. Każdy człowiek zdaje sobie sprawę z tego, że nie musi być szybszy lub silniejszy od drapieżnika, a jedynie szybszy od swych towarzyszy niedoli.

Delirium a wilcza krew

Ludzie posiadający Atut Wilczej Krwi traktowani są na potrzeby zasad Delirium tak, jakby ich Siła Woli była o dwa poziomy wyższa (maksymalnie 10). Większość i tak jednak może wpaść w tymczasowy obłęd i zapomnieć o całym zajściu po zobaczeniu wilkołaka w Gauru, ale ci o silniejszej woli są w stanie do pewnego stopnia oprzeć się Delirium. Rytuał Miłości Księżyca (s. 159) może tymczasowo zwiększyć ich zdolność stawiania czoła temu efektowi. Ludzie o silnej woli, którzy są pod opieką wilkołaka, mogą być w pełni świadomi prawdziwej natury swego rodzica, dziecka, rodzeństwa lub kochanka, a nawet wiedzieć nieco o losie samych Uratha. Niemniej jednak wiedza ta niesie ze sobą niewiele pociechy, gdy trzeba mierzyć się z przerażającym światem Odrzuconych.

Delirium a istoty nadprzyrodzone

Uratha dzielą noc z innymi istotami nadnaturalnymi, między innymi wampirami i ludzkimi czarnoksiężnikami. Młode wilkołaki, stawiając czoła takim wrogom, szybko odkrywają, że jedna z ich najsilniejszych broni – Delirium – okazuje się całkowicie bezużyteczna. Luna traci swój wpływ na ludzki umysł z chwilą, gdy ten zostaje otwarty na szerszą prawdę o naszym świecie. Wampiryczne Przeistoczenie oraz Przebudzenie przechodzone przez magów, uwalnia umysły tych istot w wystarczającym stopniu, by nie podlegały one już wpływowi Delirium. Nie oznacza to jednak, że istoty te nie lękają się wilkołaków, a jedynie, że reakcja taka nie jest przymusowa. W języku gry oznacza to, że każda postać z nałożonym szablonem nadnaturalnym jest odporna na Delirium, także śmiertelne sługi różnych istot, takie jak ghule i Śniący.

Zmysły

Jedną z największych zalet bycia wilkołakiem jest wyczulenie zmysłów podobne jak u wilczych kuzynów, a niekiedy nawet silniejsze. Uratha dysponują w pełni barwnym wzrokiem w Hishu, Dalu i Gauru, mogą też postrzegać wyblakłe kolory w Urshul i Urhan. Zyskują wyjątkowo czuły słuch i węch w każdej z form poza Hishu. W rezultacie wrażenia zmysłowe wilkołaków są znacznie ostrzejsze i niemalże obce ludzkim doznaniom. Dla Uratha stary zapach jest tropem prowadzącym przez czas, wejrzeniem w coś, co wydarzyło się godziny temu. Głos człowieka zawiera dodatkowe brzmienia, których on sam nie jest w stanie zauważyć. Również jego woń zdradza to, co chciałby ukryć – szczegóły jego życia seksualnego, stan emocjonalny, dietę. Mimo grozy i przemocy, nieodłącznie związanych z życiem wilkołaka, mało który Uratha chciałby na powrót stać się niemalże głuchym i ślepym na zapachy człowiekiem.

Tropienie

Prędzej czy później wszystkie wilkołaki polują lub stają się zwierzyną. Łowy są nieodłączną częścią wilkołaczych instynktów, a niewiele istot dysponuje zdolnościami tropicielskimi takimi jak polujący Uratha.

Tropienie jest działaniem opartym na Umiejętności Przetrwania. Tropienie przy pomocy wzroku, tak jak robią to ludzie, jest testem Inteligencji + Przetrwania. Tropienie zaś przy pomocy węchu, na wzór zwierząt, to test Czujności + Przetrwania. Wilkołaki, oraz inne istoty zmiennokształtne, które są w stanie uzyskać wyczulenie zwierzęcych zmysłów, mogą próbować obu tych form tropienia, choć nie wszystkie mają równie dobry zmysł powonienia. Tropiący musi w teście złożonym uzyskać określoną przez Narratora liczbę sukcesów. Im dłuższy jest trop, tym więcej sukcesów koniecznych będzie, by dojść do jego końca.

Próba wytropienia kogoś może być również działaniem spornym i złożonym, ale tylko jeśli tropiona osoba stara się ukrywać ślady swego przejścia. Każdy z uczestników takiego pościgu wykonuje test Czujności + Przetrwania. Jeśli tropiony uzyska w danym rzucie więcej sukcesów, tropiący gubi jego ślad. Jeśli to tropiący uzyska ich więcej, zbliża się do tropionego, a sukcesy wliczane są do puli wymaganej przez Narratora. W przypadku remisu Narrator może pozwolić tropiącemu na kolejne próby (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 131) w celu ponownego podjęcia tropu, porównywane cały czas z tą samą liczbą sukcesów, jakie tropiony uzyskał w teście zakończonym pierwotnie remisem. Tak więc, jeśli w sytuacji remisowej obie strony uzyskały po cztery sukcesy, ponowne podjęcie tropu wymaga od tropiącego pięciu lub więcej sukcesów. Narrator decyduje o tym, ile kolejnych prób jest dozwolonych, każda z nich będzie jednak coraz trudniejsza.

Zarówno tropienie, jak i umyślne ukrywanie swych śladów wymaga od obu stron poruszania się z prędkością równą połowie ich Szybkości. Poruszanie się w szybszym tempie powoduje częstsze popełnianie błędów – ¾ Szybkości nakłada na odpowiedni test danego uczestnika pościgu modyfikator –2, a pełna Szybkość modyfikator –4.

Z biegiem czasu trop niknie. Tropiący obciążony jest modyfikatorem –1 za każde osiem godzin, które minęły od przejścia tropionego. Modyfikator ten zakłada przeciętne warunki pogodowe. Deszcz lub śnieg mogą zmazać trop o wiele szybciej. Nie bez znaczenia jest również liczba tropionych osób.



Tropiący otrzymuje modyfikator +1 za każdą kolejną tropioną osobę (z wyjątkiem pierwszej). Jeśli więc tropi grupę trzech osób, cieszy się modyfikatorem +2.

Pula kości: Inteligencja lub Czujność + Przetrwanie + wyposażenie

Akcja: Złożona; wymaga 10-20+ sukcesów; każdy rzut odpowiada 10 minutom tropienia; może być akcją sporną.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać podejmuje inny trop, myląc go ze śladami tropionego. Dramatyczna porażka poniesiona w dowolnym momencie przez tropionego oznacza, że tropiący bez trudu może iść za nim do końca.

Porażka: W teście złożonym oznacza brak sukcesów, które można wliczyć do gromadzonej puli. Postać musi odnaleźć i poprawnie zidentyfikować świeższy trop, nim podejmie kolejną próbę, odzwierciedlaną przez sukcesy uzyskane w dalszych rzutach. W teście spornym i złożonym uzyskanie większej liczby sukcesów przez tropionego oznacza, że tropiący na dobre zgubił jego trop.

Sukces: W teście złożonym tropiciel nadrabia dystans do tropionego i z powodzeniem podejmuje dalszy trop (zebrane zostają kolejne sukcesy). W teście spornym i złożonym większą liczbę sukcesów uzyskuje tropiący.

Wyjątkowy sukces: Tropiciel zbiera znaczną liczbę sukcesów, a tropiony ma sporą szansę zgubić pościg.

Sugerowane wyposażenie (tropienie przy pomocy wzroku): Tropiony krwawi (+1), ślady prowadzą przez błoto (+2), ślady prowadzą przez śnieg (+2), ślady prowadzą przez świeży śnieg (+3).

Sugerowane wyposażenie (tropienie przy pomocy węchu): Dostęp do przedmiotu przesyconego zapachem tropionego (+1), pies lub wilk (+1), wilkołak w formie Urhan lub Urshul (+1), pies gończy (posokowiec taki jak *bloodhound*, tzw. pies św. Huberta, ogar polski, gończy polski) (+2), tropiony krwawi (+2).

Możliwe utrudnienia (tropienie przy pomocy wzroku): Tropiony przekroczył strumień (–1), tropiona grupa rozdzieliła się (–3), tropienie po kamieniu lub innej twardej nawierzchni (–4).

Możliwe utrudnienia (tropienie przy pomocy węchu): Tropiony przekroczył strumień (–1), wiele zwalczających się zapachów (–1), wilkołak w formie Dalu (–1), ulewny deszcz (–2), tropiony ukrywa swój trop przy pomocy chemikaliów (–3).

Krew zwierzyny

Wilkołaki są tropicielami dysponującymi nadnaturalnymi talentami, korzystają ze zmysłów niedostępnych dla ich wilczych kuzynów. Jeśli wilkołak posmakował krwi osoby lub zwierzęcia, otrzymuje modyfikator +4 do wszystkich testów tropienia tej istoty, poza modyfikatorami wynikającymi z narzędzi i okoliczności. Wilkołak jest w stanie „pamiętać" zapach tej istoty nawet przez rok. Zwierzyna, na którą polował, nie będzie bezpieczna aż do chwili, gdy dokona się pełen cykl pór roku. Uratha może znać rytuał Wspólnego Tropu, który pozwala mu podzielić się smakiem krwi z członkami swej watahy, jeśli tylko rytuał ten zostanie wykonany w kilka godzin po tym, jak sam jej posmakował.

Wyjątkiem od tej reguły są wampiry, jako że nie posiadają one własnej krwi. Jeśli wilkołak posmakuje krwi

z żył wampira, nie otrzyma premii do tropienia tej istoty. Skradziona krew wampira jest mieszaniną kilku różnych smaków – niektóre są świeże, inne zaś zatęchłe. Ciecz ta nie ułatwia więc tropienia wampirów. Inaczej jest z wampirzymi ghulami. Z kolei Roje również w pewnym stopniu są przed tą zdolnością chronione, a to ze względu na swą złożoną naturę. Wilkołak tropiący Rój, którego krwi posmakował, otrzyma modyfikator o wartości jedynie +2.

Wilcza krew

Uratha są w stanie rozpoznać woń swych krewniaków, nawet gdy noszą ludzką skórę. Zdolność ta jest częściowo zależna od ich wyczulonych zmysłów, ale nie tylko. Wilkołak w Hishu przypadkowo łapie zapach innego Uratha w Hishu, chociaż jego ludzka postać nie wzmacnia zmysłu powonienia. W jakiś sposób członkowie Ludu przyciągają się nawzajem – może to być niebezpieczne, jeśli Uratha nie ma własnej watahy i nie znajduje się wśród przyjaciół.

Za każdym razem, gdy postać zbliży się do innego wilkołaka na przeciętny zasięg węchu (około 10 metrów otwartej przestrzeni), Narrator może zarządzić test mający na celu sprawdzenie, czy postać pochwyci i rozpozna jego woń. Narrator może wykonać ten test za gracza, by nie odkrywać przed nim kart. Wynik testu może pozwolić dwójce wilkołaków w formie ludzkiej rozpoznać się nawzajem. Może też ostrzec watahę przed tymi, którzy nieudolnie ukryli się w zasadzce, pozwalając, by wiatr poniósł ich woń.

Zdolność ta nie może być wykorzystywana do rozpoznawania ludzi wilczej krwi. Wilkołak może uważać człowieka wilczej krwi za bardziej atrakcyjnego od zwykłego, jednak ich sygnały feromonów są nie do odróżnienia. Wilkołaki, które nie przeszły jeszcze Pierwszej Przemiany, nie mogą zostać w ten sposób wykryte, chyba że Przemiana nastąpi niebawem. W takiej chwili zapach jest znacznie silniejszy niż zwykle, ponieważ właśnie wtedy ciało i duch młodego wilkołaka zaczynają się spajać.

Pula aktywacji: Czujność + Pierwotne Instynkty

Akcja: Odruchowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać nie jest w stanie pochwycić danego zapachu i nie może tego próbować ponownie przez czas danej sceny.

Porażka: Postać nie jest w stanie pochwycić danego zapachu. Narrator może poprosić o kolejne podejście (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 131), o ile postać przebywa w pobliżu danego wilkołaka jeszcze przez chwilę.

Sukces: Postać wie, że w pobliżu jest inny wilkołak, dowiaduje się także kilku oczywistych detali rozpoznawanych po zapachu, jak płeć i aktualna forma.

Wyjątkowy sukces: Postać rozpoznaje zapach innego wilkołaka i jest w stanie dokładnie określić, skąd on dochodzi.

Sugerowane wyposażenie: Postać jest w Dalu lub w Gauru (+1), postać jest w Urshul lub w Urhan (+2), wyczuwany wilkołak jest o krok od Pierwszej Przemiany (+2).

Możliwe utrudnienia: W powietrzu unoszą się inne silne zapachy (–1), wyczuwany wilkołak jest w formie Hishu lub Urhan (–2).

Moralność – Harmonia

Odrzuceni nie mogą już przemierzać świata duchów równie swobodnie jak niegdyś. Ich sprzymierzeńcy w Królestwie Cieni są nieliczni. Legendarny akt ojcobójstwa wynikał z przekonania, że światy duchów i materii znajdować się muszą w stanie względnej równowagi, podobnie jak Uratha muszą równoważyć swą bestialskość i człowieczeństwo. Ta zasada równowagi i koegzystencji jest podstawą moralności Uratha.

Wilkołaki nie są ludźmi. Choć wychowano je według ludzkiej moralności, wiele z zasad etycznych jest dla nich nieracjonalnych . Na przykład, nawet przed Pierwszą Przemianą, wilkołak może nie uznawać kradzieży za ciężki grzech. W końcu, jeśli właściciel danego przedmiotu nie był wystarczająco silny lub sprytny, by uchronić go przed kradzieżą, czemu Uratha miałby go sobie nie wziąć? Niemniej jednak wilkołaki nawiązują bardzo bliskie relacje z przyjaciółmi i rodziną, chroniąc ich tak, jak wilk chroni członków swej watahy. To oddanie nie zawsze jest odwzajemnione – przyjaciele i rodzina *nie są* wilkołakami, więc mogą uznać to dziwne dziecko za przerażające. Jest to dla młodych szczeniąt źródło nieustającej frustracji i cierpienia.

Gdy nadchodzi Pierwsza Przemiana, wilkołak nagle zaczyna postrzegać świat z zupełnie innej perspektywy. Przemiana przynosi pewnego rodzaju wyzwolenie. Ludzkie prawo i moralność nie przystają do nowej sytuacji. Jak prawa ludzi, zakazujące zabijać, mogą odnosić się do istot zdających się urodzonymi zabójcami? Takie rozumowanie jest jednak zwodnicze. Wilkołak, który całkowicie podda się zezwierzęceniu, straci zdolność kontrolowania tej strony swej osobowości. Aby nie oszaleć i mieć choć cień szansy na wewnętrzny spokój, Uratha musi kroczyć ścieżką środka, pomiędzy człowiekiem a zwierzęciem, pomiędzy duchem a ciałem, pomiędzy instynktem a rozumem – oto ścieżka Harmonii.

Credo Harmonii kładzie nacisk na konieczność uszanowania praw ustanowionych przez wilkołaki, trzymania Szału w szachu aż do chwili, gdy będzie potrzebny, oddawania czci Lunie oraz totemom (zarówno plemion, jak i watah), a także niezłomnej ochrony swej watahy. Wilkołaki, które poddają się tym restrykcjom, mogą nigdy nie zaznać całkowitego ukojenia – które nie jest dane Odrzuconym – jednak jest im do niego najbliżej. Poszukujący Harmonii mają największą szansę na zrównoważenie swej podwójnej natury, akceptację zwierzęcych instynktów, bez konieczności utraty ludzkiego rozumu. Ci, którzy Harmonię ignorują, stają się potworami, zdziczałymi bestiami wspierającymi się wyłącznie zdolnością zmiany kształtów i Szałem. Ścieżka Harmonii nie jest drogą ciszy i spokoju – jest drogą akceptacji wilka i człowieka, ducha i bestii.

Zi'ir Złamane Dusze

Wilkołaki, które zanurzyły się tak dalece w swój Szał, że nie są już w stanie sięgnąć do świata duchów, nazywane są Złamanymi Duszami lub *Zi'ir*, jak określa ich Pierwsza Mowa. Te bestie nie są godne miana Uratha. Zerwane zostają nawet uświęcone więzi totemu i watahy. Dlatego też *Zi'ir* są zwykle samotnikami, drążącymi swe ohydne nory w odludnych miejscach i wciągającymi do nich truchła wszystkiego, co uda im się zabić.

Zi'ir są duchowo martwe. Żaden totem nie nazwie ich przyjacielem, żaden duch nie będzie ich sprzymierzeńcem. Wiele Złamanych Dusz jednak kultywuje dziwaczne zwyczaje, które ludzki obserwator uznałby za obsesje, a inny wilkołak za duchowe tabu. Jedna ze Złamanych Dusz może tłuc co trzecie okno, obok którego przechodzi, inna zaś dokładać wszelkich starań, by rozgnieść wszystkie insekty i pająki. Czasami przymus jest o wiele bardziej złowrogi. Wiele *Zi'ir* czuje podczas pełni nieodparty głód ludzkiego ciała. Ten duchowy przymus pojawia się wraz z uleganiem degeneracji. To instynktowne ostrzeżenie ze strony duszy Uratha, że ten musi się zmienić, nim będzie zgubiony.

Inne wilkołaki litują się nad Złamanymi Duszami. Niektórzy bardziej współczujący im Uratha zdołali nawet ponownie je wyszkolić, by pomóc im odzyskać więź ze światem duchów. Jeszcze inni zabijają *Zi'ir*, gdy tylko je napotkają, po części z litości, a po części z obrzydzenia. Samo istnienie Złamanych Dusz jest dowodem skazy na rasie Odrzuconych. *Zi'ir* opuszczone są przez Lunę i totemy. To odrażający stan czekający wszystkich Uratha, którzy nie potrafią odnaleźć swej drogi.

Wilkołaki tracą Harmonię w ten sam sposób, w jaki ludzie tracą Moralność – popełniając grzechy. To jednak, co wilkołak uznać może za grzeszne postępowanie, różni się od wartości wyznawanych przez ludzi. Całkowite oddanie się dzikości oddala wilkołaka od Harmonii. Podobne skutki ma jednak również zaprzeczanie swej zwierzęcej naturze i prowadzenie życia czysto ludzkiego.

Podobnie jak w przypadku śmiertelnych, gdy wilkołak popełni czyn o randze równej jego Harmonii lub niższej, gracz wykonuje test określoną liczbą kości, by sprawdzić, czy postać doznała moralnej degeneracji. Jeśli test się powiedzie, postać odczuwa wstyd, żal lub, przynajmniej, pewnego rodzaju ubolewanie. Jeśli rzut się nie powiedzie, postać nie czuje niczego poza satysfakcją z tego, że osiągnęła to, co zamierzała... tracąc przy tym odrobinę samokontroli. Harmonia spada wtedy o jeden poziom, obniża się również granica przyszłych kryzysów moralności, więc gracz, być może, nie będzie musiał tak często ryzykować degeneracji – o ile tylko jego postać będzie w stanie powstrzymać się w przyszłości przed jeszcze gorszymi czynami.

Wraz ze spadkiem Harmonii postać zaczyna coraz mniej przejmować się światem, oddając się coraz bardziej przemocy i brawurze. Staje się zdolna do najohydniejszego czynu wobec człowieka lub wilkołaka. Gdy postać traci Harmonię na skutek popełnienia grzechu, należy wykonać test pulą nowej wartości Harmonii. Jeśli zakończy się on powodzeniem, wilkołak odnajduje jakiś bastion trzeźwości umysłu na nowym poziomie Harmonii. W razie niepowodzenia jednak umysł postaci wykształca zaburzenie psychiczne. Zaburzenia takie są umysłowymi i emocjonalnymi „bliznami", w tym przypadku wywołanymi przez stres, żal lub nawet brak wyrzutów sumienia z powodu popełnionych czynów. Zaburzenia omawia szerzej **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy** (s. 96).

Poniżej zaprezentowana jest unikalna hierarchia grzechów, z której należy korzystać w odniesieniu do postaci z **Wilkołaka**.

Harmonia	Grzech	Pula kości
10	Zaniechanie zmiany kształtów przez ponad trzy dni.	(5 kości)
9	Niesamodzielne zdobywanie pożywienia; noszenie srebrnej broni.	(5 kości)
8	Okazywanie braku poszanowania duchom i starszyźnie Uratha.	(4 kości)
7	Zbyt długa samotność; znaczące pogwałcenie przysięgi plemiennej.	(4 kości)
6	Parzenie się z innym Uratha; zabicie człowieka lub wilka bez potrzeby.	(3 kości)
5	Zabicie innego wilkołaka w bitwie.	(3 kości)
4	Ujawnienie człowiekowi istnienia Uratha; użycie srebrnej broni przeciw innemu wilkołakowi.	(3 kości)
3	Torturowanie wroga lub zwierzyny; zamordowanie wilkołaka.	(2 kości)
2	Polowanie na ludzi bądź wilki dla ich mięsa.	(2 kości)
1	Zdradzenie swej watahy; polowanie na wilkołaki dla ich mięsa.	(2 kości)

Wyniki testów

Wykonując test degeneracji, należy rzucić wyłącznie pulą kości powiązaną z popełnianym czynem. Podobnie podczas testów Harmonii, których wynikiem może być zaburzenie psychiczne, nie dodaje się innych Atrybutów ani cech. Nie można wydawać punktów Siły Woli, by uzyskać modyfikator +3 do któregokolwiek z tych testów. Mogą być jednak zastosowane inne modyfikatory wynikające z okoliczności.

Dramatyczna porażka: Wynik taki nie jest możliwy w żadnym z tych rzutów. W żadnej sytuacji nie wykonuje się w nich bowiem rzutu szansy.

Porażka: W teście degeneracji oznacza przegraną postaci skonfrontowanej z prawdą o jej czynach w bitwie o własne standardy moralne. Postać traci jeden poziom Harmonii. Porażka w teście Harmonii oznacza wykształcenie przez postać zaburzenia psychicznego.

Sukces: Postać wychodzi z kryzysu moralnego obronną ręką. Jej zdolność rozróżniania dobra i zła pozostaje nienaruszona, a jej Harmonia nie zmienia się. Postać nie wykształca zaburzeń psychicznych.

Wyjątkowy sukces: Postać w obliczu swego grzechu nabiera sił, by trwać w swych przekonaniach o grzeszności niektórych czynów. Powodowane jest to zgrozą i żalem, które odczuwa, uświadamiając sobie prawdę o swych postępkach. Harmonia pozostaje niezmieniona, a dodatkowo postać odzyskuje punkt Siły Woli (która jednak nie może przekroczyć maksimum). Wyjątkowy sukces w teście Harmonii broniącym postać przed zaburzeniami psychicznymi nie daje jej żadnych dodatkowych korzyści.

Grzechy

Nie wszystkie grzechy zagrażające wilkołaczej Harmonii są oczywiste, gdy patrzy się na nie przez pryzmat ludzkiej moralności. Bardziej niezwykłe naruszenia norm opisane zostały poniżej.

• **Zaniechanie zmiany kształtów przez ponad trzy dni** – Wilkołak nie może osiągnąć doskonałej Harmonii, jeśli zaprzecza temu, kim jest, nawet jeśli robi to przez krótki czas. Zbyt długie trwanie w formie ludzkiej bądź wilczej lub też jednej z pośrednich zaprzecza zmiennej i ewoluującej tożsamości, jaką Luna dzieli ze swymi dziećmi.

Postać o odpowiedniej wartości Harmonii, która nie zmieni kształtów przez trzy dni, podlega testowi degeneracji.

• **Niesamodzielne zdobywanie jedzenia; noszenie srebrnej broni** – Niezdolność do skutecznego polowania oznacza utratę tożsamości wilkołaka. Zbytnie poleganie na zapewnianych przez ludzi źródłach pożywienia lub na jedzeniu tropionym i zdobywanym przez innych jest obrazą dla siły i natury drapieżnika.

Posiadanie i noszenie srebrnej broni to jawne przekroczenie granic. Jaki może mieć cel, poza krzywdzeniem i zabijaniem Ludu? Noszenie srebrnej broni oznacza, że wilkołak nie ma poważania dla sobie podobnych. Oczywiście pogodzenie się z tym grzechem oznacza również, że wilkołak uważa, iż ma bardziej realistyczne spojrzenie na swe życie. Pomimo nakazów Przysięgi Lud morduje Lud, więc każdy Uratha musi być gotowy do obrony.

• **Okazywanie braku szacunku dla duchów i starszyzny Uratha** – Wilkołaki stawiają czoła duchom i swym pobratymcom, rzucając im wyzwania, zastraszając ich i tropiąc, by żądać przysług lub je wymuszać. Jednakże muszą czynić to ostrożnie, zawsze upewnić się, że mają do tego prawo. Duchy i tak pałają już niechęcią do Ludu za jego bękarcią, na poły cielesną naturę oraz samozwańczy nadzór nad Cieniem. Jeśli wilkołak będzie przyczyniał się do dalszego psucia tej toksycznej relacji, gdy będzie okazywał brak szacunku duchom lub innym osobnikom swego rodzaju, zostanie naznaczony dysharmonią. Prawa starszyzny Uratha oraz silnych duchów, podobnie jak prawa przywódców watah, muszą być uszanowane, o ile nie jest się w stanie wykazać słabości osób na te prawa się powołujących. Nie oznacza to, że wilkołak nie może przeciwstawić się przywódcy lub wrogowi. Musi jednak czynić to z pełnym dlań szacunkiem. Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która odnosi się wyniośle lub obelżywie do ducha wyższej Rangi albo wilkołaka wyższej Rangi honorowej może podlegać testowi degeneracji.

• **Zbyt długa samotność; znaczące pogwałcenie przysięgi plemiennej** – Uratha to także liczba mnoga, Lud, tak samo jak wataha, oznacza grupę. Wilkołaki są zwierzętami społecznymi, zgodnie z wymogami zarówno swych dzikich instynktów, jak i ludzkiego pochodzenia. Przedłużająca



się samotność to ryzyko utraty kontaktu zarówno z duchami, jak i z innymi Uratha. Zwykli ludzie nie są traktowani jako bliscy, na równi z wilkołakami. W społeczeństwie Odrzuconych pozostałe wilkołaki pomagają postaci nie zbaczać ze ścieżki. Wspólnota jest silniejsza od jednostki, czego dowodem są nadane przez Lunę patronaty, z których każdy jest jedynie częścią większej całości. Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która pozostaje bez kontaktu z innymi Uratha przez dłużej niż tydzień na każdy poziom jej Pierwotnych Instynktów, podlega testowi degeneracji. Taka samotność może być kwestią wyboru, może jednak również być narzucona. Nie ma to jednak znaczenia – liczy się sam fakt przebywania w samotności.

Każde z plemion wymaga od wilkołaka przyrzeczenia związanego z Przysięgą Księżyca. Przyrzeczeń takich nie składa się lekkomyślnie. Krwawy Szpon, który poddaje się w niegodny sposób, nie tylko okazuje tchórzostwo, lecz także łamie ważną przysięgę. Nie będąc zdolnym do odpłacenia duchowi pięknym za nadobne, Kościany Cień świadom jest, że przyczynia się do dalszego zakłócenia równowagi świata. Pomniejsze wykroczenia przeciw przysięgom nie wymagają jednak testu degeneracji. Jeden z Władców Burz może sobie zapalić przy innych, mimo że jest to pewna „chwila słabości". Niemniej jednak pokaz tchórzostwa w obecności watahy zmusiłby go już do testu degeneracji, jeśli tylko jego poziom Harmonii jest wystarczająco wysoki.

• **Parzenie się z innym Uratha; zabicie bez potrzeby człowieka lub wilka** – Niegdyś jedynie Ojciec Wilk miał prawo brać sobie partnerów. Był to przywilej, którego odmawiał swym dzieciom. Mówi się, że Ojciec wręcz wywyższał się w ten sposób nad Ludem, drażniąc go swą zwierzchnością. Lud uznał odmowę za obelgę i odebrał to prawo okrutnemu Ojcu, zabijając go. Od tego dnia parzenie się z innymi wilkołakami uznawane jest za coś na kształt kazirodztwa, tabu, które nieustannie przypomina o tym dawnym czynie. Minęło jednak tak wiele czasu i poglądy zmieniły się tak bardzo, że młodym wilkołakom niezwykle trudno jest zaakceptować zakaz parzenia się z podobnymi sobie, zwłaszcza jeśli nie łączą ich bezpośrednie więzi krwi.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która będzie się parzyła z innym Uratha, podlega testowi degeneracji. Wykonywany on jest po każdym akcie seksualnym.

Celem wilkołaków jest zabijanie – niezależnie od tego, czy ma ono na celu wykarmienie ich rodzin, czy obronę ich oraz ich watah. Jeśli jakiś człowiek zagraża partnerowi lub szczeniętom wilkołaka, ten rozszarpie go na kawałki bez chwili wahania. Ludzkie życie nie jest dla wilkołaków „świętsze" niż życie zwierząt. Zabijanie jednak bez wyraźnego powodu jest czynem godnym jedynie wściekłego psa, nie zaś drapieżnika, w którego naturze leży harmonia. Wilkołak pragnący większej kontroli nad swą naturą musi nauczyć się oddzielać konieczne akty mordu od tych, które dokonywane są w afekcie.

• **Zabicie innego wilkołaka w bitwie** – Podobnie jak ludzie, wilkołaki uznają zabijanie swych pobratymców za występek moralny. Poglądy takie mają jednak tylko ci z Uratha, którzy cenią życie im podobnych. Oczywiście czyn, jakim jest zabicie wilkołaka w starciu, to dla Uratha kość niezgody. Można argumentować, że jeśli nie zabije się przeciwnika, samemu można ponieść śmierć. Niemniej jednak zdolności regeneracyjne wilkołaków dają im możliwość ustalenia hierarchii dominacji bez posuwania się do mordu. Ten, który zostanie pokonany, ale jednocześnie dostanie szansę wyzdrowienia, jest w oczywisty sposób słabszym z dwójki walczących. Nie trzeba śmierci, by to udowodnić. Trudno jednak stwierdzić, czy Odrzuceni i Nieskalani będą w stanie przystać na tak honorowe zasady walki, skoro przetrwanie wymagać może zabijania.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która zabije w walce innego Uratha– niezależnie od tego, czy ofiara jest Odrzuconym, czy też Nieskalanym – podlega testowi degeneracji.

• **Ujawnienie przed człowiekiem istnienia Uratha** – Wilkołaki są drapieżnikami i nie lękają się ludzi. Obawiają się jednak tego, co stałoby się, gdyby ludzkość dowiedziała się o ich istnieniu – ludobójstwa. Lud musiałby wymordować mnóstwo ludzi, by obronić się przed wyginięciem. Dlatego też zasada ta przestrzegana jest zarówno ze względu na dobro ludzkości, jak i samych Uratha.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która ujawni ludziom prawdziwą naturę Uratha, podlega testowi degeneracji. Zasada ta nie ma jednak zastosowania wobec ludzi wilczej krwi. Przykładem takiej sytuacji jest wystawienie na widok publiczny rozmaitych wilkołaczych form lub użycie Darów przy świadkach, którzy takie zdarzenia będą w stanie zapamiętać. Wilkołaki nie mogą całkowicie polegać na skrywającym ich wybuchy i niedyskrecje Delirium. Taka nieodpowiedzialność pociąga za sobą moralne konsekwencje.

• **Użycie srebrnej broni przeciw innemu wilkołakowi** – O ile noszenie przy sobie srebrnej broni jest tylko oznaką bezwzględności i zobojętnienia, o tyle wykorzystanie jej przeciw innemu wilkołakowi jest odrażającym grzechem, widocznym na poziomie cielesnym i duchowym. Czynem tym Uratha wykracza poza intencję, swą wolę zmienia w czyn, którym zwraca się przeciw innym wilkołakom. Niemniej jednak do takich właśnie ekstremalnych zachowań popychają Uratha nadużycia im podobnych i Nieskalanych.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która wykorzysta srebrną broń przeciw innemu wilkołakowi – Odrzuconemu lub Nieskalanemu – podlega testowi degeneracji. Rzut wykonywany jest przy każdej konfrontacji, w której użyto takiej broni, nie zaś przy każdym wykonanym nią ataku.

• **Torturowanie wroga lub zwierzyny** – Drapieżnik szanuje wroga i zwierzynę. Robi to, co musi, by przetrwać, niezależnie od tego, czy oznacza to danie przeciwnikowi nauczki, czy też zabijanie dla zdobycia pożywienia. Nadużycia w każdej z tych sytuacji prowadzić mogą do zachwiania równowagi. Torturowanie wrogów jest raczej pomstą niż rozwiązaniem sporu, mnoży doznawane krzywdy, zamiast zakończyć błędne koło. Podobnie też torturowanie zwierzyny wykracza poza to, co niezbędne, by przetrwać, jest nurzaniem się w okrucieństwie. Prawdziwy wojownik i łowca wie, że żaden z tych grzechów nie jest koniecznością.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która bez wyraźnej potrzeby skrzywdzi przeciwnika lub zwierzynę (np. poprzez tortury lub gwałt), czyniąc to dla zabawy, z małości ducha lub dla przyjemności, podlega testowi degeneracji.

• **Zamordowanie wilkołaka** – Walka na pazury, kły, a nawet broń w gronie Ludu ma na celu, przede wszystkim, ustalenie dominacji zwycięzcy. Pokonany jest zapewne niezdolny do dalszej walki, regeneruje się jednak mimo przegranej. Uszanowanie walki poprzez przyzwolenie na to, by pokonany powstał i zajął swe miejsce w drugim rzędzie, jest oznaką respektu i honoru. Zwycięzcy, którzy decydują się na nieokazywanie takiego szacunku, dobijają pokonanych wrogów, zanim ci zdążą powstać.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która zabije nieprzytomnego wroga zamiast pozwolić mu zregenerować rany, podlega testowi degeneracji.

• **Polowanie na ludzi, wilki bądź wilkołaki dla ich mięsa** – Wilkołaki zrodzone są z ludzi, ale po części są również wilkami. Polowanie na którykolwiek z tych dwóch gatunków albo na inne wilkołaki w celu pożywienia się ich ciałem bądź duchem jest aktem kanibalizmu. Nawet jeśli czyn ten dokonywany jest z desperacji – po to, by przeżyć – Uratha i tak uznają go za grzech.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która zjada ludzkie, wilcze bądź wilkołacze mięso, podlega testowi degeneracji.

• **Zdradzenie swej watahy** – Nie ma więzi silniejszej niż ta łącząca wilkołaka i jego watahę. To na niej Uratha może bezwzględnie polegać. Wataha to coś więcej niż rodzina, więcej niż przyjaciele. Zdrada takiego zaufania jest czymś straszliwym – nie sposób sprawić, by nie naruszyła wilkołaczego poczucia tożsamości.

Postać o odpowiednim poziomie Harmonii, która zdradzi swą watahę, podlega testowi degeneracji.

Stan duszy

Dla wilkołaków o niskim poziomie Harmonii interakcja z duchami jest jeszcze trudniejsza niż dla pozostałych. Uratha ci zaczynają również przejawiać zachowania podobne tabu duchów. Harmonia nie jest jednak tożsama z ludzką Moralnością. Wysoka wartość Moralności nie daje w interakcjach z duchami dodatkowych kości, jakie zapewnia wysoka Harmonia. Duchy nie rozpoznają „moralności", jednak zdają się uznawać wilkołaka o wysokiej Harmonii za bardziej podobnego sobie. Podobnie też duchy reagują jeszcze większą agresją na Uratha o niskiej Harmonii, uważając, że bluźniercza, na wpół cielesna natura wilkołaków jest u takich osobników jeszcze bardziej wyrazista. Oto szczegóły narracyjnych i mechanicznych efektów degeneracji:

Harmonia 10: Wilkołak jest ucieleśnieniem Harmonii, elementy jego duszy całkowicie się równoważą. Niewielu Uratha osiąga taki poziom oświecenia, a ci, którym się to udaje, doświadczają podobnego poważania, co święci i legendarni przywódcy wśród ludzi. Cześć ta oczywiście czasem niesie ze sobą zawiść i zagrożenie zabójstwem, jednak tylko najbardziej zdeprawowany Uratha odważyłby się podnieść rękę na takiego świętego. W takim przypadku sam świat duchów może zażądać zadośćuczynienia. W testach Umysłowych i Społecznych dotyczących duchów wilkołak otrzymuje modyfikator +2.

Harmonia 9: Wilkołak żyje w harmonii z duchami i pilnie przestrzega Przysięgi Księżyca. Prawdopodobnie jest dla innych wilkołaków kimś w rodzaju przewodnika. Upewnia się, że żyją w zgodzie z prawami, jest jednak świadom, iż idealna Harmonia znajduje się wciąż poza jego zasięgiem. Jest znacznie lepiej przysposobiony do interakcji z duchami niż większość jego gatunku, wciąż jednak w kontaktach z mieszkańcami Cienia musi stawiać czoła temu samemu piętnu. Przestając z duchami, otrzymuje modyfikator +1 do wszystkich testów Umysłowych oraz Społecznych.

Harmonia 8: Będąc bardziej oświeconym od większości swych pobratymców, wilkołak stawia sobie za punkt honoru harmonijny żywot. Niemniej jednak pewne klauzule Przysięgi mogą być dlań ciężarem. Ale i tak są istotne, próbuje więc żyć w zgodzie z nimi. Wataha jest dla takiego wilkołaka bardzo ważna, bez niej czuje się zagubiony. Wraz z doskonałym zrozumieniem panujących w niej zależności, przychodzi nań świadomość, że *nigdy* nie jest naprawdę sam – to zaś prowadzi do czystej Harmonii. Duchy wciąż są dla takiej postaci konfundujące. Nauczyła się ona jednak w kontaktach z nimi polegać na swych instynktach. Otrzymuje względem duchów modyfikator +1 we wszystkich testach Społecznych.

Harmonia 7: Większość wilkołaków znajduje się w zakresie Harmonii od 6 do 7. Wilkołak taki rozumie przyczyny stojące za Przysięgą i potrzebę Harmonii, nie może jednak zawsze zawracać sobie głowy dopełnianiem co bardziej irytujących klauzul Przysięgi. Jakkolwiek by na to patrzeć, czasami znacznie łatwiej jest zamówić pizzę, zamiast polować na jedzenie albo przynajmniej samodzielnie je kupić i przygotować. Niekiedy wilkołak ma po prostu ważniejsze sprawy na głowie. Uratha takiemu jednak nie śni się nawet zwrócenie się przeciw swemu totemowi lub watażе ani też spożywanie ciała innego wilkołaka. Czyny takie są wprost odrażające. W testach Społecznych, podczas kontaktów z duchami z rodziny totemu jego watahy, wilkołak otrzymuje modyfikator +1.

Harmonia 6: Młody wilkołak jest w stanie pozostawać na tym poziomie Harmonii do chwili, aż przywyknie do społeczności Odrzuconych i zrozumie konieczność okazywania szacunku starszyźnie i duchom. Instynktownie wiąże się ze swą watahą i totemem tak mocno, że sama myśl o zdradzeniu któregokolwiek z nich wywołuje w nim mdłości. Starszyzna Uratha jednak, a także wilkołaki o wyższym poziomie Harmonii, są dla niego czymś odległym i nietykalnym. Rozumie, że jakkolwiek jest to niewygodne, Uratha muszą ukrywać się przed ludzkością. Na tym poziomie nie są nakładane żadne modyfikatory.

Harmonia 5: Uratha zaczyna czasami martwić pozostałych członków swej watahy. Ogląda się za co atrakcyjniejszymi Uratha i, mimo że zdaje sobie sprawę z potencjalnych konsekwencji skonsumowania takiego związku, nie wierzy, iż coś takiego mogłoby się przytrafić właśnie jemu. Choć uważa zabijanie innych wilkołaków za coś odrażającego, zabijanie ludzi przychodzi mu dość łatwo. Musi też przypominać sobie o tym, by nie zmieniać przed nimi kształtów. Zdaje sobie sprawę z tego, że duchy za nim nie przepadają. Uważa jednak, iż to dlatego, że jest wilkołakiem, nie zaś przez jego zachowanie. Na tym poziomie na Uratha nie są nakładane żadne modyfikatory, jednakże zaczynają się uzewnętrzniać pierwsze oznaki jego duchowych natręctw. Kościany Cień może zacząć pozostawiać po trzy krople krwi na progu każdego budynku, do którego wchodzi, nie wiedząc tak naprawdę czemu to czyni.

Jeśli ktoś zwróci mu na to uwagę, może puścić to mimo uszu lub zastanowić się nas swym zachowaniem.

Harmonia 4: Wilkołak nie zwraca już większej uwagi na swoje życie. Niekoniecznie przejawi się u niego sadyzm, ale egoizm – z pewnością. Wataha jest dla niego ważna, jednak nie jest on w stanie wyjaśnić dlaczego. Podczas gdy bardziej oświecone wilkołaki odczuwają obrzydzenie na myśl o seksie z innymi Uratha, on – niekoniecznie. Rozumie, na poziomie intelektualnym, czemu zabijanie wilkołaków jest czymś niewłaściwym – powoduje to eskalację starć, pragnienie zemsty i jest sprzeniewierzeniem się Przysiędze. Jednakże nie postrzega tego wcale jako uderzenia w Lud. Szczerze mówiąc, za „Lud" uznawać może wyłącznie swą watahę, innych zaś ma za obcych. W kontaktach z duchami na jego testy Społeczne nakładany jest modyfikator –1. Natręctwa stają się coraz wyraźniejsze. Kościany Cień, który wcześniej pozostawiał odrobinę krwi na progu, teraz odczuwa potrzebę oznaczania swego terytorium krwią i moczem. Odczuwa również dyskomfort, gdy wkracza na nowy teren i nie może go oznaczyć. Staje się niespokojny i rozgniewany, jeśli ktoś kwestionuje jego zachowanie.

Harmonia 3: Jeśli jakiś wilkołak wejdzie na terytorium takiej postaci, jako intruz musi zginąć. Wilkołaki na tym poziomie działają wyłącznie dla własnej korzyści lub *czasami* w zgodzie z celami swej watahy. Uratha, który upadł tak nisko, robi to, co dyktuje mu jego Skaza. Może być na tyle pożądliwy, by iść do łóżka z każdym, kto mu się spodoba, czy jest to wilkołak, czy nie, albo też być tak dalece owładnięty przez swój Szał, że nawet jego wataha nie jest bezpieczna, gdy wpadnie w furię. Wilkołaki, których degradacja zaszła tak daleko, zazwyczaj są ostro strofowane przez starszyznę. Często stawia się im ultimatum – albo się poprawią, albo mogą się zabierać. Czasami totemy również stawiają sprawę w podobny sposób, niektóre jednak nie widzą w zachowaniu Uratha nic niestosownego. Wilkołak w testach Społecznych i Umysłowych wykonywanych względem duchów otrzymuje modyfikator –1. Natręctwa stają się już dość oczywiste i odstręczające. Kościany Cień musi już teraz naznaczać swą krwią wszystkie napotkane osoby i nie widzi w swym zachowaniu nic dziwnego.

Harmonia 2: Ani wilkołaki, ani też ludzie nie powinni czerpać radości z ranienia innych i zadawania im bólu. Choć zabijanie może być niekiedy konieczne, powinno odbywać się na czystych zasadach, z szacunkiem dla wroga lub ducha zwierzyny. Wilkołak na tym progu moralności czerpie jednak wielką przyjemność z zadawania jak największego bólu. Najprawdopodobniej nie przejmuje się już polowaniem. Gdy przemoc staje się konieczna, rzuca się w jej wir z błyskiem pazurów i nadzieją na jak największy przelew krwi. Upaja się własną mocą, działając jednak w tak wielkiej sprzeczności z Harmonią, pozbawia się sporej części mocy, którą – w przeciwnym wypadku – mógłby dysponować. W testach Społecznych i Umysłowych wykonywanych względem duchów nakładany jest na niego modyfikator –2. Natręctwa stają się jeszcze silniejsze. Kościany Cień nie jest już w stanie poprzestać na używaniu własnej krwi do znaczenia innych. Teraz każdą napotkaną osobę musi „skrwawić", gryząc ją tak, by posmakować jej krwi. Oparcie się takim przymusom wymaga już testu Determinacji + Opanowania.

Harmonia 1: Wilkołak jest o krok od przedzierzgnięcia się w *Zi'ir*, Złamaną Duszę. Duchy odwracają się od niego. Nie uciekają ani też nie są nań rozgniewane – po prostu go ignorują. Niektórzy Uratha zauważają to i z niechęcią przyznają, że muszą się zmienić. Większość jednak uważa, iż doskonale poradzi sobie i bez duchów. Nawet na tym etapie moralnego upadku wilkołaki odczuwają resztki więzi z watahą i mogą zażarcie walczyć w jej obronie. Niestety tracą rozeznanie w tym, co jest, a co nie jest zagrożeniem. W ten sposób członek starszyzny, który spróbuje zastraszyć członka watahy podczas zgromadzenia, może zostać potraktowany tak samo, jak wampir atakujący kłami i pazurami. W wykonywanych względem duchów testach Społecznych i Umysłowych na wilkołaka nakładany jest modyfikator –2. Do aktywacji Darów konieczny jest dodatkowy punkt Esencji. Przez to Dar kosztujący normalnie jeden jej punkt kosztował będzie teraz dwa, Dar niekosztujący nic – jeden punkt, a za Dar wymagający jedynie wydania Siły Woli, trzeba będzie zapłacić także punkt Esencji. Natręctwa są teraz niemalże nie do odparcia. Jeśli postać nie może zaspokoić swej potrzeby, musi wykonać test Determinacji + Opanowania, by nie wpaść w Szał Śmierci. Kościany Cień z poprzednich przykładów odkrywa, że musi teraz kolekcjonować części ciał wszystkich napotkanych istot i elementy wszystkich odwiedzonych przez siebie miejsc. Wystarczy zaledwie mały kawałek ciała, więc Cień nie jest w stanie zrozumieć, dlaczego ktoś nie chce go oddać. Może nawet, przez grzeczność, zacząć ofiarowywać w zamian kawałki własnego ciała.

Harmonia 0: Jak opisano to w ramce na s. 181, wilkołaki na tym poziomie Harmonii nazywane są Złamanymi Duszami lub *Zi'ir*. Choć podczas fazy Księżyca swego patronatu mogą funkcjonować w społeczeństwie ludzi lub nawet wilkołaków, ich dusze są pogrążone w tak wielkiej dysharmonii, że czynią ich doszczętnie zezwierzęconymi bestiami, istniejącymi wyłącznie po to, by jeść, parzyć się i niszczyć. Takie potwory są niezdolne do korzystania z Darów i fetyszy. Nie mogą również wkraczać do Królestwa Cieni. Duchy odmawiają utrzymywania z nimi jakichkolwiek kontaktów. Ich natręctwa stają się nieskomplikowane i brutalne, a każda stojąca za nimi na wpół racjonalna motywacja ustępuje miejsca czystemu głodowi. Kościany Cień wie, że musi każdej napotkanej osobie usunąć palec (przy czym jest skłonny poczekać na odpowiedni moment), nie pamięta już jednak dlaczego.

Degeneracja i zbawienie

Na wiele sposobów utrata Harmonii działa podobnie jak utrata Moralności, którą opisuje **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy** na s. 91. Wilkołaki, na skutek spadku Harmonii poniżej 7, mogą jak zwykle wykształcić zaburzenia psychiczne, a ich Cnota może oddalić groźbę utraty Harmonii.

Odrzuceni postrzegają zaburzenia upadłych wilkołaków nie jako choroby, lecz jako symptomy skłócenia ducha i ciała danego Uratha. Zgodnie z powszechnymi wierzeniami dusze wilkołaków są stare, noszą w sobie elementy utraconej Pangei. Przez wieki tak stara dusza wykształca liczne własne żądze i dźwiga różne ciężary. Gdy wilkołak traci Harmonię, uszczerbek na jego poczuciu tożsamości powoduje przebudzenie dziwnych obsesji i lęków.

Choć zasady ich dotyczące pozostają niezmienione, charakter samych zaburzeń nabiera symbolicznego, wręcz nadnaturalnego zabarwienia. Wilkołak, który wykształci obsesję albo nerwicę natręctw, może być zmuszony do życia według jakiegoś wariantu tabu swego plemiennego totemu, lub wręcz tabu jakiegoś zupełnie odmiennego ducha. Depresja może przybrać formę tęsknoty za utraconą Pangeą, a fobie odzwierciedlać lęk przed tym, czego obawiają się okoliczne duchy. Wilkołak może wykształcić lęk przed kotami, w pewien sposób „odziedziczony" po duchach ptaków, z którymi sprzymierzył się jakiś czas temu.

Tabu i natręctwa

Natręctwa ujawniające się wraz ze stratą Harmonii nie są częścią zaburzeń psychicznych. Wilkołak może spaść do poziomu Harmonii 2, nie wykształcając ani jednego zaburzenia, wciąż jednak będzie ulegał konkretnym natręctwom, podobnym do tabu duchów. Natręctwa te są zawsze symboliczne, aczkolwiek ich symbolika może nie być dla postaci jasna. Większość z nich ma korzenie w podświadomej potrzebie wypełnienia jakiegoś aspektu relacji Uratha z duchami. Przykładowymi natręctwami mogą być:

• ofiara i hołd (pozostawianie ofiar z ciała i krwi, „marnowanie" jedzenia przez pozostawianie go dla zwierząt, tworzenie „sztuki" w hołdzie dla danego ducha);

• przysięgi, przyrzeczenia i geasa (odmowa podnoszenia ręki na kobietę, powstrzymywanie się od spożywania mięsa konkretnego rodzaju zwierzyny);

• obowiązki związane z patronatem (skowyty do księżyca swego patronatu, irracjonalna uległość wobec Odrzuconych tego samego patronatu).

Przymus lub tabu powinny zostać ustalone między graczem a Narratorem. Najlepiej, by odzwierciedlały jakiś aspekt osobowości postaci, który upodabnia się do tabu duchów wraz z postępującą degeneracją wilkołaka. Im niżej spada Harmonia, tym większy wpływ przymus taki powinien mieć na życie wilkołaka. Narrator powinien jednak zwrócić uwagę, by natręctwa jednej postaci nie odbierały „czasu antenowego" pozostałym graczom. Mają być narzędziem pomagającym uzyskać ciekawe efekty fabularne i pozwalającym na przyjrzenie się dziwacznym duchowym pragnieniom, które targają wilkołakiem. Nie mogą jednak narzucać się graczom i odbierać im przyjemności z gry.

Odzyskiwanie Harmonii

Mechaniczny aspekt odzyskiwania Harmonii jest prosty – przyjmuje formę wydatku punktów doświadczenia. Koszt w nich wyrażony odzwierciedla osobisty wkład pracy na najtrudniejszym polu samorozwoju – duszy. Mechanika jednak nie wystarcza. Gdyby Harmonia była aż tak prosta do uzyskania, Odrzuceni uzyskaliby należny posłuch lub przebaczenie duchów już dawno temu.

Postać, która pragnie podnieść swój poziom Harmonii, nie może zrobić tego w oparciu o zaledwie jeden czyn. Harmonia ma mniej wspólnego z pojedynczymi aktami dobroci, a więcej ze sposobem, w jaki toczy się życie Uratha. Ogólnie przyjętą zasadą jest to, że zakup kolejnych poziomów Harmonii musi iść w parze z nieustającymi wysiłkami trwania w zgodzie z Przysięgą oraz plemiennym przyrzeczeniem. Należy zauważyć, że stoi to jednak w sprzeczności ze stwierdzeniami o darmowym odzyskiwaniu Moralności, które zawiera **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**. Jest to celowe – wilkołaki rozumieją pojęcie moralności, jednak trwanie w cnocie przychodzi im trudniej niż ludziom. W głębi serca i duszy są bowiem krwiożerczymi bestiami.

Podobnie jak w przypadku Moralności, postać może przezwyciężyć wykształcone wcześniej zaburzenie psychiczne, jeśli odzyska poziom Harmonii wyższy niż ten, na którym zaburzenie to figuruje. Przejściowy rozdźwięk pomiędzy ciałem a duchem zostaje przynajmniej tymczasowo opanowany.

Czemu więc żądać kosztu w punktach doświadczenia za podnoszenie Harmonii, jeśli jej poziomy tak łatwo utracić? Głównie dlatego, że życie wilkołaka jest ciągłą walką. Chwila łaski nie zmaże piętna grzechu, którym skażona jest cała rasa istot. Doskonała równowaga jest trudniejsza do osiągnięcia, jeśli w żyłach huczy zwierzęca furia tysiącleci spędzonych w roli drapieżników. Dlatego też postaci muszą drogo zapłacić za każdy krok ku idealnej Harmonii, a pojedyncze czyny nie pozwalają na nagły jej przyrost. Walka o nią jest długa i trudna, toczy się już od wielu wieków.

Totemy

Wataha wilkołaków może składać się w całości z przedstawicieli jednego plemienia, jednej narodowości, jednej płci lub połączonych dowolnym innym czynnikiem, który nada im spójną tożsamość. To jednak właśnie totem czyni z grupy Uratha watahę. Łączy je duchowo, tworząc z nich rodzinę. Wilkołak nie musi *lubić* członków swej watahy, prędzej jednak zginie, niż ich zdradzi.

Wilkołaki zazwyczaj wybierają na totem swej watahy ducha, który do nich pasuje, którego mogą szanować, po czym urządzają nań polowanie, by pozyskać jego wsparcie. Mogą być zmuszone do pokonania go w walce, nakłonienia go do współpracy siłą albo do przekupstwa. Choć ich wzajemna relacja rozpoczyna się od konfliktu, więź wytwarzająca się w końcu między totemem a watahą jest naprawdę silna. Podobnie jak Pierworodnym należało udowodnić, że plemiona warte są ich opieki, tak totem watahy musi być zmuszony lub przekonany do przejścia od antypatii do lojalności.

Totem watahy jest duchowym sprzymierzeńcem, którego wataha osobiście pokonała lub do siebie przekonała. Pozostaje w jej pobliżu przez cały czas. Daje wataże miarę swej siły w postaci mistycznych błogosławieństw, uczy ją Darów, a czasem nawet walczy u jej boku. Totem zazwyczaj pozostaje bezcielesny, trwając w świecie materii, w otoczeniu watahy. Może jednak wkraczać do Cienia w loci lub poprzez wykorzystanie odpowiednich Numin, jak wszystkie pozostałe duchy. Rytuały łączące tego konkretnego ducha z watahą pozwalają totemowi na przebywanie w świecie materii bez utraty Esencji. Wataha staje się dla niego swego rodzaju kotwicą, która utrzymuje totem po tej stronie Bariery. Błogosławieństwa totemu są dostępne dla watahy tak długo, jak długo duch jest zdrowy i znajduje się w odległości około 1,5 kilometra. O ile, oczywiście, wataha nie obrazi totemu tak mocno, iż ten przestanie się nią opiekować.

Totem może być duchem dowolnego rodzaju. Czasami totem watahy jest podległy totemowi plemiennemu lub należy

do jego rodziny. W przypadku wieloplemiennych watah jednak, ze względu na ryzyko faworyzowania niektórych z jej członków, jest to raczej rzadkością. Niektóre watahy służą totemom, które pomogą im w osiągnięciu ich własnych celów. Wataha stworzona po to, by urządzić łowy na potężnego wroga i go zabić, może przyjąć na swój totem agresywnego i krwiożerczego ducha, takiego jak Rosomak. Inne watahy czczą duchy, gdyż uważają, że są one godne szacunku. Na przykład, watahy oddane duchom przodków zazwyczaj przynajmniej w części składają się z potomków tychże przodków. Czasami również, to totem wychodzi naprzeciw watahe i wybiera ją jako swoją. Wataha może odrzucić swój totem, czyn taki jest jednak dla ducha straszliwą obelgą.

Koniecznie należy pamiętać, że w kontekście samej gry postaci niekoniecznie będą zdawały sobie sprawę z mocy swego totemu. Zapolują i spętają tego ducha na podstawie tego, co im wiadomo, jednak to *gracze* wybiorą totem i jego moce. Postaci przemierzające ostępy świata duchów, by zapolować na ducha, który ma je reprezentować, albo stojące, zlane potem, przy ognisku, z nadzieją, iż duch zaakceptuje złożoną mu ofiarę, nie dysponują luksusem wyboru z menu opcji. Jeśli gracze i Narrator się zgodzą, Narrator może zaprojektować totem dla watahy, dokonując kilku zaskakujących dla graczy wyborów. Same wilkołaki w wyborze totemu zaufać muszą swemu własnemu osądowi. Gracze jednak, być może, wolą upewnić się co do zgodności ich postaci z totemem, z którym mają się związać na czas całej kroniki. Mogą zechcieć więc wziąć proces jego tworzenia we własne ręce.

Proces wyboru totemu, lub, co bardzo rzadkie, bycia wybranym przez totem, powinien być czymś więcej niż tylko dyskusją o matematyce. Mimo to mechaniczne aspekty totemu są również istotne i powinno się im poświęcić uwagę. Totem, który jest w stanie poprawić skuteczność działań watahy w sytuacjach, w których byłaby bez niego słaba, jest potężnym narzędziem.

Oczywiście można także pominąć całą matematykę i wykorzystać pierwszą opowieść do tego, by pozwolić graczom na odegranie odnalezienia totemu przez watahę. Ma to swoje wady i zalety. Narrator ryzykuje, że nastrój kroniki będzie odmienny od paranoicznej i przerażającej atmosfery, która najlepiej służy **Wilkołakowi: Odrzuconym**. Cokolwiek by mówić, Królestwo Cieni nie jest gościnnym miejscem, a opowieść, która kończy się absolutną zgodą w watahe, może nadać kronice niewłaściwy ton. Z drugiej jednak strony, jeśli Narrator przedstawi ostępy świata duchów jako niepokojące miejsce, w które jednak, mimo wszystko, postaci muszą się udać, by odnaleźć swego duchowego przewodnika, ton może okazać się całkowicie odpowiedni. Postaci wkraczają w mrok, poszukując potężnego drapieżnika, nie zdając sobie sprawy, że jednocześnie same są zwierzyną łowną. Być może ich domniemany totem równie ochoczo pozabija je, co będzie im przewodził. Takie opowieści mogą dać graczom doskonałą okazję do odkrycia prawdziwego oblicza watahy, jej silnych i słabych punktów oraz tego, jaki duch najlepiej ją odzwierciedla. Gracze są mniej skłonni do uznawania totemu za im należny, jeśli musieli nań zapracować. Jeżeli Narrator uważa za słuszne dać graczom dodatkową premię, może pozwolić im na wydawanie na Atut Totemu nie tylko punktów Atutów wydanych nań podczas tworzenia postaci, lecz także uzyskanych do tej pory punktów doświadczenia. Owszem, zaowocuje to potężniejszym duchem, czyż jednak nań nie zasłużyli?



Budowanie Totemu

Ten podrozdział omawia mechaniczne aspekty budowy totemu – ile punktów kosztują poszczególne korzyści, jak podejść do konstruowania tabu, jak ulepszać totem przy pomocy punktów doświadczenia itd. Mimo że podrozdział ten posługuje się terminologią mechaniki gry, należy pamiętać o mistycznym i duchowym doświadczeniu, jakim jest związanie się z totemem. Poniżej załączono sugestie i przypomnienia dotyczące skuteczniejszego przekładania wartości liczbowych na grę.

Gracze mogą wydawać punkty na rozwój totemu na dwa sposoby. Po pierwsze, mogą nabywać cechy totemu, czyniąc go potężniejszym. Jeśli wataha służy totemowi, który daje wilkołakom niewiele bezpośrednich mocy, sam jednak jest potężną istotą, totem taki częstokroć skłonny będzie materializować się i walczyć u jej boku, leczyć Uratha po walce i wspomagać ich na inne sposoby. Watahy często składające ofiary, żyjące w wiecznej zgodzie z tabu swego totemu i przyozdabiające się tatuażami oraz rytualnymi bliznami z podobiznami totemu, częstokroć pozyskują na swych opiekunów potężne duchy.

Zamiast tego jednak gracze mogą wydać punkty Totemu, by nabyć cechy przynoszące korzyści samym wilkołakom, nie zaś totemowi. Niektóre totemy ofiarują swym podopiecznym siłę, szybkość, mądrość lub nawet Dary. W zamian oczekują ochrony, o czym wataha musi pamiętać. Jakkolwiek by na to patrzeć, jeśli inna istota zniszczy totem watahy, ta natychmiast utraci wszystkie moce i korzyści przez niego nadane, łącznie z tak „trwałymi" premiami jak zwiększone poziomy Atrybutów.

Gracze sumują poziomy swych Atutów Totemu, by stworzyć totem dla watahy swych postaci.

Tworzenie totemu

- **Krok pierwszy: Koncept**

  Należy wybrać typ i imię ducha oraz jego koncept.

- **Krok drugi: Atrybuty**

  Należy rozdzielić dziewięć poziomów pomiędzy Moc, Finezję i Odporność.

- **Krok trzeci: Wpływy**

  Należy przypisać dwa poziomy do Wpływów.

- **Krok czwarty: Punkty Totemu**

  Należy wydać punkty Atutu Totemu na Moc, Finezję i Odporność tegoż oraz zapisać Numen Wejrzenia w Świat Materii, a także jedną Numen wybraną przez graczy. Pozostałe punkty Totemu zostają wydane na inne pożądane przez graczy Numina.

- **Krok piąty: Przypisanie korzyści**

  Za pozostałe punkty Totemu należy wykupić korzyści dostępne dla całej watahy. Narrator powinien dopilnować, by wszelkie wykupione korzyści licowały z naturą danego ducha.

- **Krok szósty: Przypisanie tabu**

  Gracze wraz z Narratorem powinni wspólnie wypracować stosowne tabu, odpowiadające sile danego ducha.

- **Krok siódmy: Ostatnie poprawki**

  Należy wyliczyć Siłę Woli (Moc + Odporność), Esencję (15), Inicjatywę (Finezja + Odporność), Szybkość (Moc + Finezja + modyfikator z Rozmiaru), Obronę (równa wyższej z wartości Mocy i Finezji) oraz Ciało (Odporność + Rozmiar).

Krok pierwszy: Koncept

To z pewnością najważniejszy krok w procesie budowy totemu. Gracze muszą zdecydować, jaki typ ducha najlepiej pasuje ich postaciom. Czy są butne i bojowo nastawione, skore do zajmowania nowych terytoriów? Twardy, wojowniczy duch, taki jak Dzik lub Lew, może być dla nich najlepszy. A może wataha składa się w większości z Kościanych Cieni, zamierzających badać świat duchów w poszukiwaniu wskazówek mówiących o historii Uratha? Duch związany z mądrością i wiedzą – taki jak Sowa, Kruk lub Kojot – może być dla nich odpowiedni, choć zauważyć należy, że każdy z tych duchów inaczej definiuje prawdziwą mądrość. Totemem watahy może być nawet duch-przodek Uratha, choć takie duchy akceptują głównie watahy swych współplemieńców, zwłaszcza zaś takie, do których należą ich potomkowie.

Potężne duchy całych gatunków zwierząt nie stają się totemami watah. Każdy z totemów jest unikalnym duchem. Oznacza to, że Niedźwiedź nie będzie patronem watahy Uratha, ale Złota-Matka-Niedźwiedzica, duch zachodnich rzek, może podzielić się z wilkołakami swą mądrością i leczniczą magią. Dwie watahy oddające cześć temu samemu typowi ducha niekoniecznie muszą mieć ze sobą cokolwiek wspólnego, podczas gdy watahy o, zdawałoby się, wrogich totemach, mogą mieć podobne cele. Zając i Lis mogą być naturalnymi wrogami, lecz jeśli jedna wataha czci Pisk Królika, ducha mądrości uzyskiwanej przez poświęcenie, zaś druga oddaje cześć Lisowi-Który-Obserwuje, duchowi mądrości z domieszką przebiegłości, obie te grupy mogą dojść do porozumienia. Przykłady podawane w tym podrozdziale zazwyczaj odnoszą się do ogólnych typów duchów, zamiast do ich unikalnych wcieleń, stąd np. „Ptak Grom", nie zaś „Ten-Który-Nigdy-Nie-Dotyka-Ziemi" czy „Mordercze-Jasne-Skrzydło". Zawsze jednak należy pamiętać, że zindywidualizowanie danego ducha jest sprawą najwyższej wagi. Wataha nigdy nie powinna iść śladem „Dzika", lecz raczej „Szabli-Ociekających-Krwią" albo „Dzika-o-Żelaznych-Racicach". To właśnie ten proces czyni totem watahy wyjątkowym.

Choć to gracze decydują o procesie tworzenia totemu, powinni czynić to, mając na uwadze swoje postaci, zarówno jako watahę, jak i indywidualności. Gracz może widzieć powody, dla których wybór dzika na totem watahy jest słuszny, jednak jego postać może nosić blizny po wcześniejszym spotkaniu z duchem dzika i odmawiać pójścia za takim totemem, niezależnie od tego, jakie korzyści wyniosłaby z tego układu ona i jej wataha. Wataha może podążać za przywództwem, na przykład, Szczura, choć ten nie dość, że jest zwierzyną łowną, to jeszcze związany jest z Królem Plag, duchowym ojcem Beshilu.

Należy również pamiętać o tym, że postaci mogą nie mieć żadnego wyboru odnośnie do totemu swej watahy. Czasami wataha wkracza w ostępy świata duchów w poszukiwaniu konkretnego totemu, czasem jednak duch pojawia się sam i prosi watahę o przyjęcie jego opieki. Wybór jednej z tych możliwości należy do Narratora, jednak warto wiedzieć, że wataha samodzielnie poszukująca totemu w trakcie tych poszukiwań może się wiele o sobie dowiedzieć. Jeśli po prostu przyjmie pierwszego lepszego ducha, który wynurzy się z odmętów *Hisil*, ryzykuje nie tylko w kwestii korzyści odniesionych na skutek takiego układu. Nie wie także *niczego* o swym opiekunie, poza tym, co on sam zdecydował się jej ujawnić. Choć duchy są istotami pierwotnymi i częstokroć prostymi, nie znaczy to, że nie mogą mieć ukrytych dążeń i ambicji – lub, co gorsza, działać z polecenia potężniejszych od siebie. Na przykład, duch lisa, który chce być totemem watahy, może tak naprawdę być szpiegiem wysoko postawionego Ithaeura z sąsiedniego miasta, który chce mieć baczenie na dobrze zapowiadającą się watahę. A co, jeśli duch taki jest pionkiem w rękach maga pragnącego badać wilkołaki i poznać tajemnicę ich fizycznej potęgi?

Co jednak to wszystko oznacza dla grupy graczy mających podjąć decyzję odnośnie do konceptu ich ducha? Oznacza to, że muszą się zdecydować, jak wiele energii zamierzają poświęcić tworzeniu totemu, poza przydzielaniem kropek, najprostszą częścią całego procesu. Każde pytanie pozostawione przez nich bez odpowiedzi jest kwestią, w której decyzję podjąć musi Narrator. Niektóre chcą odkrywać brudne sprawki swego totemu w miarę rozwoju kroniki, inne zaś wolą mieć większą kontrolę nad tym aspektem watahy. Każda z tych postaw jest prawidłowa, należy jednak zdecydować się na jedną z nich.

Krok drugi: Atrybuty

Wszystkie totemy zaczynają jako większe Szpony. Otrzymują dziewięć kropek do rozdzielenia pomiędzy swe Atrybuty, opisane wraz z innymi cechami na s. 273. Wszystkie kolejne poziomy muszą być wykupione z posiadanej przez graczy puli punktów Totemu. Żaden z Atrybutów nie może przyjąć wartości większej niż 7.

Krok trzeci: Wpływy

Jako większy Szpon, totem rozpoczyna z dwiema kropkami Wpływów (s. 274). Mogą one być wydane na tę samą cechę Wpływów albo podzielone między dwie. Duch węża może mieć Wpływ: Węże ••, albo Wpływy: Węże • i Trucizny •.

Krok czwarty: Punkty Totemu

W tej części gracze mogą wybrać Numina swego totemu i wydać punkty Totemu w celu zwiększenia Atrybutów ducha. Zwiększenie Mocy, Finezji lub Odporności totemu wiąże się z kosztem równym nowemu poziomowi Atrybutu x 2, w punktach Totemu. Atrybuty totemu nie mogą przyjąć wartości większej niż 7.

Wszystkie totemy watah rozpoczynają z Numen Wejrzenia w Świat Materii i jedną dodatkową Numen wybraną przez graczy. Mogą oni wybrać również dodatkowe Numina, płacąc trzy punkty Totemu na jedną. Należy zauważyć, że jeśli duch użyje Owładnięcia, stanie się bezużyteczny jako totem. Nie jest już wtedy bowiem duchem totemu, lecz połową nowego *Hithimu*.

Krok piąty: Przypisanie korzyści

Poza konceptem, jest to najważniejsza z decyzji w niniejszym procesie. Gracze muszą zdecydować, jakie korzyści ma im dawać totem. Powinni rozważyć jego naturę, to, czego konkretnie może od nich żądać, jak postaci zamierzają oddawać mu cześć, jakie braki w zdolnościach watahy mogą zostać uzupełnione dzięki pomocy ducha oraz jakie efekty zaowocują dobrą zabawą i ciekawymi opowieściami.

Totemy mogą dawać premie praktycznie do każdej cechy na karcie postaci i mogą robić to trzykrotnie. *Cechy watahy* mogą być używane w tym samym czasie wyłącznie przez jednego jej członka, o ile gracze nie wydadzą dodatkowych punktów Totemu na to, by zwiększyć liczbę Uratha korzystających z tej premii w danej turze. Takie cechy zazwyczaj są Umiejętnościami, choć totemy mogą pobłogosławić w ten sposób praktycznie każdą z cech. Na koniec tury wilkołaki mogą przekazywać cechę watahy innemu jej członkowi lub zatrzymać ją dla siebie na kolejną turę.

Cechy nadane są trwałymi zmianami w danej postaci. Niektóre totemy dysponują mocą trwałego czynienia swych podopiecznych silniejszymi, szybszymi, a nawet sprytniejszymi. To najdroższe cechy są z tych, które gracze mogą wykupić, a jedynym sposobem, w jaki ich postaci mogą te cechy utracić, jest zniszczenie totemu lub celowe odebranie ich przez totem.

Na sam koniec zostały jeszcze *cechy opowieści*, które mogą być wykorzystane określoną liczbę razy w ciągu danej opowieści. Każdy z członków watahy może się zdecydować na użycie danej cechy. Po wykorzystaniu znika ona aż do końca opowieści.

Rodzaj cech nadawanych przez totem jest wyznacznikiem jego mocy i zaufania, jakim darzy swych podopiecznych. Totem nadający cechy opowieści może chcieć, by wilkołaki korzystały z jego pomocy rzadko i nie polegały zbytnio na darach duchów (co z pewnością wiele je nauczy). Może jednak po prostu nie dysponować wystarczającą mocą, by nadawać bardziej trwałe błogosławieństwa. W pierwszym przypadku totem prawdopodobnie dysponuje taką siłą, która pozwala mu w dowolnej chwili udzielić innego rodzaju błogosławieństw. Decyduje się jednak tego nie robić, przynajmniej dopóki wataha nie pokaże, ile jest warta. W drugim przypadku totem prawdopodobnie będzie naciskał na watahę, by ta składała ofiary w jego imieniu i spełniała jego wymagania. Kolejne moce będzie wykorzystywał jako motywację dla wilkołaków. Totem nadający cechy watahy chce, by postaci nauczyły się ze sobą współpracować. Zachowanie takie jest typowe dla służących Inkarnom duchów, które w przyszłości chcą stać się patronami lóż lub plemion. Totem ofiarujący cechy nadane uważa, że wilkołaki powinny współpracować, lecz także działać z pełną efektywnością w pojedynkę. Podejście to charakteryzuje potężne duchy, takie jak te, które czczone są przez loże.

Cechy nie są jedynymi korzyściami, jakie watahy mogą uzyskać dzięki swym totemom. Te ostatnie mogą zaoferować swym podopiecznym teoretycznie również wyjątkowe, specjalne zdolności, takie jak porozumiewanie się na duże odległości albo dzielenie się Esencją z innymi członkami watahy. Narrator jest oczywiście ostateczną instancją w sprawach efektów oraz kosztów takich mocy w punktach Totemu. Należy jednak pamiętać, że właśnie specjalne zdolności odróżniają watahę podążającą za Nietoperzem jako

istotą spostrzegawczą, ciekawską, latającą od takiej, która bierze Nietoperza za totem wojenny. Pierwsze z tych wilkołaków mogą otrzymać zdolność posługiwania się ograniczoną formą echolokacji, co ułatwi poruszanie się w ciemności, drugie zaś mogą zostać nagrodzone mocą szybowania na krótkich dystansach.

Krok szósty: Przypisanie tabu

Każdy totem ma swoje tabu, konkretny wymóg lub zakaz nakładany na podopiecznych tego ducha. Podobne duchy nakładają zazwyczaj zbliżone tabu. Kruk czy Wrona mogą wymagać od podopiecznych pozostawiania oczu upolowanej zwierzyny, aby duch taki mógł je zjeść. Tabu zależne jest zazwyczaj od ilości mocy, jaką ofiaruje wilkołakom totem.

Niezależnie od wymagań stawianych watażе przez totem, tabu nie ma na celu odżywiania ani wzmacniania totemu. W tej roli znacznie lepiej sprawdzają się działania watahy i składany przez nią hołd. Tabu jest odzwierciedleniem jednego z najważniejszych praw świata duchów. Stanowi on, że każdy duch ma swe ograniczenia oraz że ci, którzy dobiją z duchami targu, powinni dać coś w zamian. Duch szopa pracza nie jest po prostu rozkochany w błyskotkach. Fascynacja takimi przedmiotami leży w samej *naturze* bycia duchem szopa pracza. Wiele tabu istnieje po to, by chronić totem watahy. Co więcej, duchy wciąż odnoszą się do Uratha z nerwową grzecznością, otwartą pogardą lub wręcz nienawiścią. Tabu jest oznaką tego, że wilkołaki skłonne są do stania się w pewnym stopniu podwładnymi ducha, który w przeciwnym wypadku by im nie ufał.

Żadnych Dzieci Luny w roli totemów?

Dzieci Luny nie przyjmują roli totemów watah Odrzuconych, co dla wielu młodych wilkołaków jest sporym zaskoczeniem. Prawdziwe przyczyny tego stanu rzeczy są nie do końca oczywiste i bardzo zastanawiające. Według podań pewne watahy przyjęły niegdyś Dzieci Luny na swoje totemy. Po pewnym czasie jednak każdy wilkołak z owych watah popadał w obłęd i tracił kontrolę nad swoim Szałem podczas fazy księżyca związanej z jego totemem.

Czemu Dzieci Luny doprowadzają swych podopiecznych do obłędu? Same duchy zdają się nie zauważać tego problemu do chwili, gdy jest już za późno. Niewiele wilkołaków zaś zdaje sobie sprawę z tego, jaki wpływ ma na watahę taki totem. Nawet w dzisiejszych czasach niektóre z Dzieci Luny biorą watahy pod opiekę. Wilkołaki takie, wcześniej czy później, ogarnia szaleństwo. Nigdy jednak nie tracą zdolności zmiany kształtów oraz przekraczania granicy pomiędzy światami. Przemierzają *Hisil* i Ziemię, tropiąc i zabijając co popadnie, ani na jotę nie przejmując się Przysięgą czy wymogami dyskrecji. Nie wszystkie błogosławieństwa Luny powinny być przyjmowane.

Wilkołaki bardzo uważnie pilnują swych totemów. Jeśli rywalizująca z nimi wataha pozna tabu swych przeciwników, może mieć szansę wmanipulowania ich w jego złamanie. Totemy znane są zaś z bezwzględnego podejścia do łamania tabu. Niektóre tabu jednak trudno jest złamać. Wilkołaki prowadzone przez Łasicę mogą być zmuszone do czerpania ze swego Szału poprzez wchodzenie w Gauru podczas każdej toczonej przez siebie bitwy. Nawet najbardziej przemyślni wrogowie nie są w stanie powstrzymać przed tym wilkołaków. Jeśli jednak totem wymaga, by wataha trzymała się w określone dni z dala od *Hisil*, jej wrogowie mogą porwać bliską osobę jednego z jej członków i przeprowadzić ją do Cienia. Zmusi to watahę do złamania tabu lub dochowania wierności totemowi kosztem ludzkiego życia. Złamanie tabu *nie musi* oznaczać zdrady totemu, jeśli dokonane zostało z poważnych przyczyn. Rozmyślne złamanie tabu jednak z pewnością nią jest, a wilkołak, który się tego dopuścił, może się spodziewać, że wydalenie go z watahy to najłagodniejsza kara.

Na stronie 191 znajdują się przykładowe tabu, uszeregowane według liczby punktów Totemu wykorzystanych w procesie budowy duchowego opiekuna watahy. Narrator ma oczywiście prawo do korekt takiego tabu, dzięki czemu postaci nie będą mogły się wykpić tanim kosztem.

Krok siódmy: Ostatnie poprawki

Należy zapisać wszystkie pochodne cechy totemu. Cechy te opisane są w Dodatku pierwszym. Totem rozpoczyna grę z pełną pulą Esencji dostępną dla jego Rangi (15).

Korzyści oferowane przez totem

Wyrażone w punktach Totemu koszta konkretnych korzyści nadawanych wilkołakom przez totem opisane zostały poniżej.

Cechy

Do najczęściej spotykanych premii należą cechy, zwiększenie już wcześniej znacznego potencjału wilkołaków. Cechy te różnią się kosztem zależnym od tego, czy są cechami nadanymi, cechami opowieści czy też watahy. Jeśli nie został określony rodzaj cechy, należy uznać, że jest to cecha nadana. Premia nie może pozwolić wilkołakowi przekroczyć dozwolonego dlań maksimum. Totem ofiarujący dwa poziomy Medycyny może zwiększyć Medycynę wilkołaka z 4 do 5, jednak już nie do 6. Wszystkie koszta podane są dla całej watahy, nie zaś dla poszczególnych postaci.

• **Atrybuty (nadane):** 18 punktów Totemu na poziom.

Przykład: *Dzik daje wszystkim swym podopiecznym dodatkowy poziom Siły. Kosztuje to 18 punktów Totemu, jest jednak trwałą zmianą dokonywaną w cechach każdej z postaci watahy na czas opieki Dzika nad nią.*

• **Atrybuty (watahy):** 10 punktów Totemu na poziom.

Przykład: *Szop pracz daje wataże poziom Czujności, z którego korzystać może w danej turze tylko jeden wilkołak. Kosztuje to 10 punktów Totemu.*

• **Atrybuty (opowieści):** 3 punkty Totemu na poziom.

Przykład: *Gepard daje swym podopiecznym pulę trzech poziomów Zręczności, które mogą zostać wykorzystane tylko raz w ciągu opowieści, choć w dowolnej kombinacji. Te poziomy Zręczności kosztują watahę dziewięć punktów Totemu.*

• **Dary (nadane):** 10 punktów Totemu za poziom.

Przykład: *Kameleon uczy wszystkich swych podopiecznych Daru Skrytości pierwszego poziomu, Kroków we Mgle. Kosztuje to 10 punktów Totemu.*

• **Dary (watahy):** 5 punktów Totemu za poziom.

Przykład: *Niedźwiedź Grizzly pozwala dowolnemu ze swych podopiecznych korzystać z Daru Siły pierwszego poziomu, Miażdżącego Ciosu. Kosztuje to pięć punktów Totemu.*

• **Dary (opowieści):** 3 punkty Totemu na poziom.

Przykład: *Raz na daną opowieść, wataha wybrana przez Ptaka Gromu ma prawo skorzystać z Daru Pogody piątego poziomu, Pioruna. Kosztuje ją to 15 punktów Totemu.*

Należy zauważyć, że totem nie może oferować watahe Darów, których ta normalnie nie byłaby w stanie używać. Dlatego też totem mógłby być w stanie nauczyć swe dzieci piątego poziomu Daru Skrytości, Zniknięcia, jednak tylko wilkołaki o Uznaniu 5 w jednej z kategorii mogłyby go poznać.

• **Esencja:** 1 punkt Totemu za 2 punkty Esencji. Esencja nabyta w ten sposób traktowana jest jako pula, z której korzystać może dowolny członek watahy, w dowolnym momencie opowieści.

Przykład: *Nawet potężny Byk nie jest w stanie szarżować bez końca. Wataha dysponuje pulą sześciu punktów Esencji, z której może czerpać w dowolnym momencie opowieści. Kosztuje to trzy punkty Totemu.*

• **Umiejętności (nadane):** 5 punktów Totemu na poziom.

Przykład: *Sowa daje swym podopiecznym dwa poziomy Okultyzmu. Kosztuje to watahę 10 punktów Totemu, jednak postaci mogą dodać sobie po dwa poziomy do posiadanych już kropek Okultyzmu, jako że mądrość Sowy rozszerza zdobytą już wcześniej wiedzę.*

• **Umiejętności (watahy):** 3 punkty Totemu na poziom.

Przykład: *Gryf daje swym podopiecznym trzy poziomy w Bijatyce (co kosztuje ich dziewięć punktów Totemu), jednak poziomów tych może używać jednocześnie tylko jeden wilkołak. Zwiększają one posiadaną już przez wilkołaka wartość Bijatyki ograniczaną zwyczajowym maksimum, jednak zdolność ta zanika, gdy tylko wilkołak pozwoli korzystać z niej innemu Uratha ze swej watahy.*

• **Umiejętność (opowieści):** 2 punkty Totemu na poziom; poziomy te utrzymują się przez jedną scenę.

Przykład: *Wataha wybiera na swój totem sławnego Cahalitha, przodka ich własnego Brzemiennego Księżyca. Duch przodka nie jest na tyle potężny, by dać im możliwość pełnego korzystania z jego własnych zdolności oratorskich. Mogą jednak czerpać z nich w razie potrzeby. Oznacza to, że gracze wydają 10 punktów Totemu na Ekspresję jako cechę opowieści, a ich wilkołaki dysponują pięcioma poziomami Ekspresji, które mogą wykorzystać wedle uznania w ciągu jednej opowieści.*

• **Specjalizacje:** 2 punkty Totemu na Specjalizację.

Przykład: *Niedźwiedź jest uzdrowicielem, nie zna się jednak na nowoczesnej medycynie. Użycza watahe Specjalizacji Lecznictwo Ziołowe. Każda postać, która dysponuje Umiejętnością Medycyny, może z niej skorzystać.*

• **Siła Woli (opowieści):** 2 punkty Totemu na punkt. Tak jak w przypadku Esencji, wykupienie Siły Woli daje postaciom pulę, z której mogą czerpać Siłę Woli.

Przykład: *Żółw ofiarowuje swym podopiecznym cierpliwość i stoicyzm. Mogą czerpać z puli pięciu punktów Siły Woli na opowieść, co kosztuje graczy 10 punktów Totemu.*

Tabu

Nie sposób dokładnie określić mocy totemu wyłącznie na podstawie restrykcyjności jego tabu. Niektóre duchy są wyjątkowo potężne, a mimo to nakładają na swych podopiecznych zaskakująco łagodne tabu. Inne, te o stosunkowo przeciętnej sile, wymagają od swych watah olbrzymich poświęceń. Bliższe prawdy będzie stwierdzenie, że im więcej mocy wataha otrzymuje od swego totemu, tym poważniejsze tabu będzie na nią nałożone. Pomniejszy duch, który daje watahe wielką moc, jest przez to mocno osłabiony. Potężny totem zaś prosi o hołd współmierny do wartości ofiarowanych przez niego darów.

Choć podobne duchy mogą nakładać zbliżone tabu, mogą one być mocno zróżnicowane. Na przykład, zarówno Szczur, jak i Szop mogą żądać od watahy składania ofiary z pożywienia. Szczur jednakże zażąda, by wataha kradła jedzenie z ludzkich kuchni i spiżarni, jako że pożywi się aktem kradzieży równie mocno, co samym jedzeniem. Szop zaś nie jest tak wybredny – jego tabu zostanie dochowane, o ile jedzenia będzie wystarczająco dużo.

Wybór restrykcyjnego tabu może zmniejszyć punktowy koszt totemu, jednak tylko wtedy gdy tabu w znaczący sposób wykracza poza granice ustanowione mocami nadanymi watahe przez ducha. Poniższe wytyczne dla tabu totemów podzielone są na pięć grup surowości, które uszeregowane zostały według sumy punktów Totemu przeznaczonych na korzyści.

• **Pierwszy poziom surowości (1-5 punktów Totemu):** Wataha musi czasami (raz na miesiąc) wykonywać jakąś czynność dla totemu. Czynność ta jest prosta i nie wymaga od postaci niczego więcej poza poświęceniem czasu. Zamiast tego postaci mogą zostać obłożone łatwym do ominięcia tabu, które jest nieustannie aktywne, lub wymuszonym wzorcem zachowania, który jest dla wilkołaków intuicyjny i naturalny.

Przykłady: *Wyrzucanie ogryzków jabłek do lasu podczas każdego nowiu. Niezabijanie starszych ludzi. Skinięcie z szacunkiem wilkom i wilkołakom w formie Urhan.*

• **Drugi poziom surowości (6-10 punktów Totemu):** Wataha musi dochowywać wzorca zachowań, który nieznacznie odbiega od normalnego zachowania. Totem może wymagać, by wilkołaki strzegły pewnego wycinka populacji i go chroniły lub by zawsze walczyły w określony sposób (bądź też nigdy tego nie robiły). Może żądać nawet cotygodniowej usługi, która wymaga czasu i energii, poza tym jednak nie jest żadnym obciążeniem.

Przykłady: *Wchodzenie w Urshul przynajmniej raz na każdą walkę. Żaden z członków watahy nie może mieć wartości Harmonii niższej niż 6. Wataha musi chronić młode samice wszystkich gatunków.*

• **Trzeci poziom surowości (11-15 punktów Totemu):** Totem może wymagać cotygodniowej usługi, która będzie kosztowała wilkołaki czas, energię i część ich zasobów, zapewne w postaci pieniędzy. Być może zmuszone będą polować bądź też zdobywać odpowiednie materiały. Duch może zażądać, by wataha nieustannie dążyła ku wyznaczonemu celowi lub by powstrzymywała się od jakiegoś zachowania, które totem uznaje za odrażające, a które dla watahy jest zupełnie normalne. Sytuacja może też wyglądać zupełnie inaczej. Totem będzie chciał, by wataha dokony-

wała czynów według niej odrażających. Nie zażąda jednak czynów, które wymuszałyby testy degeneracji.

Przykłady: *Wataha musi co tydzień rozpalać dla totemu wielkie ognisko, spalając w nim po fragmencie ciała każdego z pokonanych w minionym tygodniu wrogów (jeśli wilkołaki nie pokonały żadnych wrogów, muszą spalić jakiś inny symbol swych zwycięstw). Wataha musi nieustannie działać w obronie rzek, powstrzymując ludzi przed ich zatruwaniem. Wszyscy członkowie watahy muszą odżywiać się wyłącznie mięsem, a wystrzegać się materii roślinnej (oczywiście, o ile tylko nie pożerają żołądków swej zwierzyny).*

• **Czwarty poziom surowości (16-20 punktów Totemu):** Na tym poziomie mocy totem wymaga codziennych hołdów. Mogą one być niezbyt złożone, są jednak konieczne dla zachowania dobrych stosunków z totemem. Zamiast nich duch może zażądać niezłomnego oddania jakiejś sprawie lub jakiemuś ideałowi, może też nałożyć niezwykle restrykcyjne tabu i surowo karać jego łamanie. Takie wymogi lub tabu mogą z łatwością zostać użyte przeciw watażе, ta jednak mimo wszystko musi ich przestrzegać. Tabu na tym poziomie surowości powinny być odczuwalne podczas każdej sesji gry. Postaci powinny traktować swój totem jak duchowego rodzica, równego niemal totemom plemiennym bądź nawet je przewyższającego.

Przykłady: *Wataha musi modlić się do totemu pięć razy dziennie, za każdym razem poświęcając na to przynajmniej dwie minuty. Żaden z członków watahy nie może spaść poniżej Harmonii 8. Członkowie watahy muszą zjeść wszystko, co tylko zostanie im podane.*

• **Piąty poziom surowości (21-25 punktów Totemu):** Z potężnymi darami wiąże się wielka cena. Na tym poziomie wataha jest całkowicie oddana swemu totemowi i temu, co on reprezentuje. Jeśli wilkołak tak wiernie służy totemowi, który nie jest związany z jego totemem plemiennym, mogą zacząć pojawiać się u niego posłańcy tego drugiego, domagający się dowodów równego oddania. Na tym poziomie jednak totemy nasączyły watahę taką dużą mocą, że ta jest w stanie zagrozić niemalże każdemu duchowi. Duchy zaś już od dawien dawna postrzegały Uratha jako zagrożenie. Tego poziomu tabu mogą wydawać się surowe. Jednak z punktu widzenia totemów, nakładane są na watahy z bardzo istotnych powodów.

Totem może zażądać od watahy niemalże wszystkiego, niezależnie od tego, jak bardzo będzie to niebezpieczne. Żaden duch nie powiedzie jednak watahy na pewną śmierć, byłoby to bowiem całkowicie bezcelowe. Totem żądać może, by wataha była nieustannym i bezwarunkowym ucieleśnieniem ideałów Harmonii. W terminologii gry oznacza to, że spadek poniżej wartości 6 zaowocuje zerwaniem relacji z totemem do chwili, gdy zostaną one naprawione. Totem może wymagać, by członkowie watahy zerwali z tym, co stanowi o ich człowieczeństwie lub byciu wilkiem czy wilkołakiem. Niektóre duchy mogą wręcz żądać od postaci łamania Przysięgi Księżyca jako części tabu. Nie wszystkie duchy sprzymierzone są przecież z Luną ani też nie wszystkie przejmują się Przysięgą. Duchów, które tak czynią, nie wybiera się jednak zbyt często na patronów.

Przykłady: *Wataha musi pożerać serca pokonanych wrogów. Żaden z członków watahy nie może osiągnąć Harmonii niższej niż 9. Wataha musi przyjąć każde rzucone jej wyzwanie i nigdy nie wycofywać się z walki.*

Wpływ tabu na koszt totemu

Obranie tabu poważniejszego, niż jest to konieczne, może nieco zmniejszyć punktowy koszt totemu, nie jest jednak



zalecane. Wydawane przez graczy punkty Totemu są odzwierciedleniem energii i wysiłku przeznaczanego przez watahę na przyciągnięcie totemu, jej duchowego przeznaczenia oraz jej oddania w stosunku do Harmonii. Tabu nakładane przez totem jest jednak miarą energii, którą *totem* wkłada w nadanie watażе nowych mocy. Te dwie wartości są ze sobą praktycznie niepowiązane, poza tym, że jak wspomniano, im więcej sił totem wkłada w watahę, tym surowsze tabu na nią nałoży.

Mimo to jednak, jeśli wataha skłonna jest włożyć jeszcze więcej wysiłku w służbę totemowi, ten może udzielić jej dodatkowej części swej mocy. Jeśli gracze wybiorą tabu *o dwa poziomy surowsze* od tego, które wymagane jest przez liczbę zainwestowanych przez nich punktów Totemu, otrzymują „zniżkę" równą poziomowi wybranego tabu. Tak więc, jeśli wataha wyda 10 punktów Totemu, lecz wybierze tabu odpowiednie dla przedziału 21-25 punktów, ich totem kosztował będzie pięć punktów Totemu (10 punktów – surowość 5 = 5). Zniżka ta nie może przekroczyć połowy ceny totemu. Oznacza to, że jeśli gracze wydali osiem punktów na totem i wybiorą tabu piątego poziomu, i tak będą musieli zapłacić cztery punkty Totemu.

Spostrzegawczy gracze zauważą, że ta opcja jest nieosiągalna w przypadku totemów droższych niż 15 punktów. To prawda, na tym poziomie mocy wymagane tabu uniemożliwiłoby watażе działanie. Jeśli jednak gracze i ich Narrator pragną spróbować czegoś takiego, mogą postarać się wyznaczyć tabu „szóstego poziomu".

Przykład procesu tworzenia totemu

Narrator zbiera swych graczy na sesję tworzenia postaci. Ci mają już wyraźne pomysły, większość pracy podczas tego spotkania poświęcona będzie więc budowaniu watahy, a co za tym idzie, tworzeniu totemu.

Po wszystkich wydatkach piątka graczy wydała 14 punktów na Atut Totemu. Mają więc 14 punktów, dzięki którym mogą go stworzyć. Ponieważ Narrator pragnie rozpocząć kronikę *in medias res*, gdy postaci będą już uwikłane w trudną sytuację związaną z silnym Beshilu i jego rojem, nie chce marnować czasu na opisywanie prób pozyskania totemu przez watahę. Sprawę tożsamości ducha i okoliczności jego związania się z watahą pozostawia więc w gestii graczy. Niemniej jednak ma prawo podejmować ostateczne decyzje w związanych z tym kwestiach.

Wataha składa się z trójki Krwawych Szponów, Łowcy w Mroku oraz Kościanego Cienia. Wszystkie postaci są do pewnego stopnia wojownikami, nawet Kościany Cień, który przemienił się pod światłem księżyca w pełni. Są jednak wielce zainteresowane najmroczniejszymi zakątkami świata duchów. Kościany Cień przekonany jest, że wkrótce z ostępów *Hisil* nadejdzie wielkie zagrożenie dla Ludu. Łowca w Mroku chce podążać za nakazem totemu plemiennego, wykorzeniając zło i zepsucie. Gracze zauważają to podobieństwo i decydują, że ich totem musi uznawać i aprobować ich wojownicze skłonności, choć niekoniecznie musi je wzmacniać. Zamiast tego decydują, że totem chce wesprzeć ich zainteresowanie Królestwem Cieni, pomóc im zgłębiać tajemnice, którymi mądre wilkołaki nie chcą się zajmować. Duch związany ze śmiercią, ciekawością i zakazaną wiedzą wydaje się najbardziej adekwatny. Po pobieżnym zaznajomieniu się z książkami o mitach należącymi do Narratora, gracze decydują się na Panterę. Czarna pantera jest symbolem magii i śmierci w wielu kręgach kulturowych. Wiązana jest też z siłą i mistyczną mocą. Gracze ustalają, że po zawiązaniu ich watahy, wybrali się w ostępy *Hisil* i zagubili się na jednej z tamtejszych ścieżek, trafiając na gniazdo odrażających duchów. Gdy usiłowali się z niego wydostać, zauważyli przyglądającą się bez strachu im i ich zmaganiom czarną panterę. Pod wrażeniem odwagi ducha, wytropili go i pojmali, mimo jego szybkości i skrytości, z jaką się poruszał. Po wstępnym okresie dostosowywania się duch przyjął rolę totemu ich watahy. Gracze opisują go jako Panterę-Która-Kryje-Się-w-Cieniach lub po prostu jako Cienistą-Panterę.

Następnie gracze przechodzą do drugiego z kroków tworzenia totemu – przydzielania Atrybutów. Do podziału pomiędzy Moc, Finezję i Odporność jest dziewięć poziomów. Po chwili targów decydują się na dwa poziomy Odporności, cztery Finezji i trzy Mocy. Inni boją się Pantery i szanują ją jako symbol siły, jest ona także mądra i zręczna.

W ramach kroku trzeciego przydzielają Wpływy ich totemu. Jako że tym wcieleniu Pantera nie będzie raczej związana z faktycznymi zwierzętami, gracze dają jej dwa poziomy Wpływów: Cienie. Totem będzie w stanie Wzmacniać okoliczne cienie i nimi Manipulować.

Krok czwarty jest najbardziej złożony matematycznie. Gracze dysponują 14 punktami, dzięki którym mogą zmodyfikować ducha. Podobnie jak wszystkie pozostałe totemy watah, Cienista-Pantera rozpoczyna grę z Numen Wejrzenia w Świat Materii oraz jeszcze jedną, wybraną przez graczy. Ci, przejrzawszy listę dostępnych duchom mocy, uznają Zmysł Ostępów za najbardziej odpowiednią z nich i pasującą do konceptu Cienistej-Pantery jako istoty znającej tajemnice świata duchów.

Gracze uznają za stosowne uczynienie ich ducha nieco bardziej odpornym na obrażenia. Podnoszą więc, kosztem sześciu ze swych 14 punktów Totemu, jego Odporność do 3.

Zdecydowali już, że chcą, by Pantera przede wszystkim wzmacniała ich zdolności duchowe i umysłowe. Choć ich totem jest duchem wielkiej siły, nie uważa za konieczne udzielania jej imponującym już pod tym względem Odrzuconym. Gracze naradzają się co do tego, jakich cech mogą potrzebować. Koniec końców, decydują, że nigdy nie można mieć za wiele Esencji do dyspozycji. Wydają na to trzy punkty Totemu, przez co w trakcie opowieści będą mogli korzystać z dodatkowej, dziewięciopunktowej puli Esencji. Pozostało im jeszcze pięć punktów Totemu.

Cztery z tych punktów zostaną wydane na Umiejętność Skradania się jako cechę watahy. Jeden z jej członków w danej turze może powołać się na zdolność Pantery do przemykania się w cieniu, co zwiększy jego poziom Skradania się o dwie kropki. Ostatni punkt Totemu, po pewnych naradach, wydany zostaje na Specjalizację Wspinaczka w Umiejętności Wysportowania. Pantera uważa, że jej podopieczni powinni być w stanie sprawnie się wspinać i czekać w zasadzce, ponad swą zwierzyną, dokładnie tak jak ona to

robi. W ten sposób każda postać dysponująca Umiejętnością Wysportowania może korzystać z tej Specjalizacji.

Na koniec zaś gracze muszą wybrać tabu swego totemu. Odnieśli wrażenie, że Pantera pragnie hołdu, lecz bardziej interesuje ją to, by wataha wykazywała się kreatywnością i zaradnością, które wcześniej przyciągnęły uwagę totemu. Nie zamierza więc w żaden sposób ograniczać Uratha („Wiedziałem, że coś takiego powiecie" – mruczy pod nosem Narrator). Decydują, że Pantera wymaga od nich ciągłego patrolowania granic świata duchów i upewniania się, iż światu materii nie grozi żadne niebezpieczeństwo. Narrator prosi jednak o to, by tabu było bardziej konkretne i bardziej odbiegające od zwykłych zajęć watahy. Gracze uznają więc, że Pantera będzie wymagać, by każdy z członków watahy co dzień przez trzy godziny swej aktywności przebywał w Królestwie Cieni. Jeśli którykolwiek z wilkołaków złamie to tabu, cała wataha straci dary Pantery do czasu, gdy spędzi cały dzień w Cieniu, zajmując się wykorzenianiem ukrytych zagrożeń na swym terytorium. Narrator zauważa, że z uwagi na stan *Hisil* oraz wrogie nastawienie duchów wobec Uratha jest to dość niebezpieczne tabu. Pasuje ono jednak zarówno do totemu, jak i do watahy. Po wszystkim totem watahy zostaje opisany w następujący sposób:



Totem: Pantera-Która-Kryje-Się-w-Cieniach

Atrybuty: Moc 3, Finezja 4, Odporność 3
Siła Woli: 6
Esencja: 15
Inicjatywa: 8
Obrona: 4
Szybkość: 11
Rozmiar: 4
Ciało: 7
Wpływy: Cienie ••

Numina: Wejrzenie w Świat Materii, Zmysł Ostępów

Korzyści: Pula 9 punktów Esencji na opowieść, Skradanie się 2 (watahy), Specjalizacja w Wysportowaniu – Wspinaczka (nadana)

Tabu: Każdy z członków watahy musi każdej doby spędzić trzy godziny swej aktywności w Cieniu. Nie muszą one następować kolejno po sobie, muszą jednak mieć miejsce między dwoma wschodami słońca. Jeśli którykolwiek z Uratha nie dochowa tego nakazu, wszystkie korzyści zostają cofnięte, dopóki dana osoba nie spędzi 24 godzin w Królestwie Cieni.



Uznanie

Wilkołaki to bardzo podzielona rasa. Uratha z innej watahy lub innego plemienia to, przede wszystkim, rywal, a dopiero potem, jeśli w ogóle, sprzymierzeniec. Dlatego też Lud musi dysponować jakąś miarą statusu oraz swych osiągnięć. Potrzeba ta odzwierciedlana jest przez wymogi natury wilkołaczego ducha, potrzebę klarownego statusu wśród duchów blisko powiązanych z Uratha. Te wymogi spowodowały powstanie systemu Uznania, pozwalającego wilkołakom, a nawet duchom, szacować uznanie, jakim darzyć powinny gościa bądź intruza.

Choć wszystkie duchy i wilkołaki rozumieją i szanują zasady Uznania, reagują na nie na różne sposoby, zależnie od okoliczności. Dla Króla Drapieżców cieszący się wysokim uznaniem Krwawy Szpon to niebezpieczny wróg, którego należy jak najszybciej zabić, nie zaś szacowny wojownik, któremu należy się poszanowanie. Plemiona Księżyca mierzą swe Uznanie w stosunku do patronatów nadawanych przez Lunę, podczas gdy Nieskalani odnoszą je do swoich celów i służby totemom. Ogary Zguby mają zapewne własne metody określania Uznania, szczegóły jednak nie są znane tym, którzy nie są członkami kultu. Ponieważ gracze **Wilkołaka: Odrzuconych** przyjmują role członków pięciu plemion sprzymierzonych z Luną, niniejszy podrozdział opisuje Uznanie w formie odnoszącej się do Odrzuconych.

Uznanie Plemion Księżyca mierzone jest i akceptowane przez Dzieci Luny. Godne poszanowania wilkołaki, te o wysokich poziomach Uznania, darzone są większym respektem, mogą kontrolować większe tereny łowieckie i mają prawo do przechodzenia przez terytoria sprzymierzonych wilkołaków. Mogą wtedy również oczekiwać gościnności i uniżoności ze strony tych Uratha. Uznanie jest trudne do zdobycia. Wilkołak pragnący zwiększyć swój status musi zrobić to w sposób uznawany przez księżycowe chóry.

Kodeks Uznania

Każdy z chórów księżycowych duchów, decydując o zwiększeniu Uznania, oczekuje innego rodzaju zachowania. W głównej mierze są to zachowania, jakich można byłby się spodziewać po wilkołakach odpowiedniego patronatu. Oczekuje się jednak, że wszyscy Uratha wykazywać się będą choć w pewnym stopniu cnotami każdego z aspektów Uznania. Poniżej opisano znaczenie poszczególnych typów Uznania oraz czyny i standardy, które pomogą przykuć uwagę duchów.

Przebiegłość

Luna ukrywa swe oblicze, choć nie odczuwa wstydu. Czasem woli obserwować w mroku, nasłuchiwać i dotykać tego, co dzieje się na świecie bez zwracania uwagi swych podopiecznych. Pragnie, byśmy ukrywali ją, skrywali jej poczynania przed światem i maskowali jej słowa. Podczas nowiu każdy może być Luną.

Irralunim poszukują przebiegłości. Duchy te, ucieleśnienie raczej braku światła niż ciemności, wiedzą, że nie każdy problem da się rozwiązać poprzez politykę kłów i pazurów. Wciąż jednak nie warto się łudzić, że istnieje mądre rozwiązanie każdego problemu. Czasami, by wybrnąć z sytuacji, trzeba zerwać z tradycją, zrobić to, co konieczne, jednak w sposób zawoalowany. Przebiegłość jest miarą myślenia wielotorowego. Duchy nie zalecają niemoralnego postępowania – Przysięga nie przestaje bowiem obowiązywać. Cenią jednak wilkołaki zdolne do omijania jej nakazów, strzegących jej zasad w bardziej

zawoalowany sposób. Pilnowanie, by ludzkość nie dowiedziała się o istnieniu Ludu, to nie tylko usilne starania, by nie dać jej na to dowodów, lecz także prewencyjne dyskredytowanie tych, którzy w istnienie wilkołaków mogliby uwierzyć.

Irraka są ucieleśnieniem inwencji symbolizowanej przez Przebiegłość. To w ich stronę zwraca się wzrok ich watah, gdy trzeba podważyć utrwalone zasady i rzucić wyzwanie tradycji, upewnić się, że wciąż nie straciła ona racji bytu. Podobnie także i plemię Władców Żelaza ceni Przebiegłość jako podstawę swych założeń. Wilkołaki te badają nowe idee ludzkiego świata i stosują je do swojej codzienności.

Podstawowe oczekiwania: Irralunim oczekują, że Uratha nie będą ślepo rzucać się w wir niebezpieczeństwa. Nie zachęcają wilkołaków, by nie ufały niczemu i nikomu, muszą jednak zadawać właściwe pytania i nie wierzyć na słowo potencjalnym wrogom. Muszą również być szczere wobec członków swych watah. Żaden Uratha nie jest sobą bez swej watahy, a najważniejszą rolą przebiegłego wilkołaka jest zrozumienie swej pozycji w watażе. Dzieci Luny rozumieją jednak również to, że Uratha kładącym nacisk na Czystość oraz Honor nie zawsze można wszystko powiedzieć, gdyż wilkołaki te sparaliżować może ich własna moralność.

Czyny Przebiegłości: Zabicie wroga i przekonanie jego sprzymierzeńców, że poniesiona przezeń śmierć była przypadkowa. Przekonanie jednego z wrogów do zaatakowania drugiego. Uniknięcie potencjalnego odkrycia Uratha przez ludzi bez odwoływania się do przemocy. Nowa i oryginalna strategia walki. Każdy wielki czyn skrytości, manipulacji, przemyślności oraz dyplomacji.

Chwała

Gdy księżyc zbliża się ku pełni, Luna śni o nadchodzących dniach. Gdy zmniejsza się, Luna z nostalgią wspomina minione dni chwały. Wszystko, co jest materią wspomnień, jest prawdziwe pod światłem brzemiennego księżyca. Każdy czyn zapamiętany jest jako wspaniały epos, każde słowo jest eleganckim poematem. Przyszłość jest snem, który pamięta zdarzenia jeszcze nie ziszczone. Fakty? Prawda? Drugorzędne sprawy. Fakty zostają zapomniane i stają się przedmiotem sporów. Prawda zmienia się wraz z ustami, które ją relacjonują. Jedynie chwała może zapewnić nieśmiertelność.

Kultura Odrzuconych opiera się na tradycji przekazów ustnych, ciągnącej się od wieków dzięki Cahalithom. Pogoń za Chwałą jest wspólna dla wszystkich wilkołaków, niezależnie od patronatu. Próby zdobycia tej kategorii Uznania osądzane są przez Cahalunim. Dla tych duchów Chwała jest czymś więcej niż tylko odebraniem terytorium czy wygraną w bitwie albo pojedynku. Duchy pytają o czyny, które są *godne pamięci*. Czy z opowieści o tym wydarzeniu płynie jakaś nauka? Czy w ogóle warto o nim opowiadać? Chwała zawiera także elementy Honoru. Koniec końców, jeśli wilkołak pragnie Chwały za swe czyny, musi z dumą się do nich przyznawać.

Chwała oznacza także odwagę i brawurę. Duchy oczekują, że godzien chwały wilkołak nie będzie się lękał niebezpieczeństw. Jeśli należycie odpłaci się Cahalunim w swych czynach, zapamiętają go i będą snuć opowieści o nim wśród Brzemiennych Księżyców wszystkich plemion, nawet jeśli zginie w boju – a to może być dla niektórych pewnym pokrzepieniem. Cahalunim nie oczekują od Odrzuconych rzucania się do samobójczej walki. Choć męczennicy są źródłem dobrych opowieści, wojownik rzeczywiście szukający śmierci w boju czyni to zapewne kierując się raczej Czystością bądź Honorem aniżeli Chwałą. Brzemienny Chór woli opowiadać o tych, którzy przetrwali mimo wszystkich przeciwności, niż o śmierci bohaterów. Krwawe Szpony mają szczególne baczenie na wilkołaki o wysokiej Chwale, ponieważ wielce cenią sobie odwagę w boju i brawurę, która ma oparcie w zdolnościach wojownika.

Podstawowe oczekiwania: Cahalunim oczekują od wilkołaków odwagi, zdolności parcia naprzód mimo strachu i świadomości, że każdy kolejny dzień może być ich ostatnim. Domagają się również – w granicach zdrowego rozsądku – poszanowania dla przeszłości. Chwała przodków może inspirować młode pokolenia i kierować ich krokami. Ważne jest również to, by mieć oko na przyszłość, toczyć bitwy mogące mieć długofalowe konsekwencje. Pamiętając o lekcjach przeszłości i przewidując wyzwania przyszłości, wilkołak może z dumą trwać w *teraźniejszości*.

Czyny Chwały: Wygrana w bitwie lub wymanewrowanie wroga w szczególnie spektakularny lub triumfalny sposób. Wygrana w bitwie toczonej w imię kochanka, przodka bądź totemu. Stworzenie epickiej opowieści, która później jest powtarzana przez innych. Opowiedzenie poruszającej wersji tradycyjnej legendy. Inspirowanie Odrzuconych. Inne wielkie czyny męstwa, odwagi i brawury oraz stanie na straży tradycji.

Honor

Jasna strona i ciemna strona, wybory słuszne i niewłaściwe. Luna, w swym półksiężycowym aspekcie, osądza. Twierdzenie musi być prawdziwe albo fałszywe – jakie jednak jest naprawdę?Jedynie dzięki przyjrzeniu się zarówno temu, co jasno widać, jak i temu, co kryje się w cieniu, można poznać prawdę. Jedynie przyjrzawszy się obu stronom można wydać słuszny osąd.

Wymagający kodeks Honoru jest weryfikowaną przez Elunim miarą sprawiedliwości, szczerości i gotowości do przestrzegania prawa i dotrzymywania słowa. Honor jest sprawą etyki, niekoniecznie zaś moralności – prawdziwie honorowy wilkołak może być zmuszony do dokonywania trudnych wyborów i robienia tego, co należy w danej sytuacji zrobić.

Wilkołaki uznawane za honorowe powinny być prawdomówne i uczciwe. Dzieci Luny oczekują, że będzie można polegać na ich słowie oraz że nie będą kłamać. Jednakże nawet duchy wiedzą, że jedna z podstaw egzystencji Uratha – ukrywanie się przed wzrokiem ludzkości – wymaga kłamstw i oszustw. Elunim skłonne są to zaakceptować, jednakże darzą uznaniem wilkołaki potrafiące uniknąć sytuacji, w których musiałyby dokonywać tego rodzaju wyborów. W pewnym stopniu honorowe zachowanie jest również kwestią postrzegania i zrozumienia. Wilkołak taki musi zrozumieć, co oznacza hańba. Musi pojąć, że nie wszystko, co mu się przedstawia, jest prawdą, a także nauczyć się, że hańba jest czymś niewłaściwym. Władcy Burz podkreślają znaczenie Honoru w swych relacjach z innymi Uratha i mogą okazać się wyjątkowo nieprzejednani w kwestii ujm dla ich własnego Honoru.

Podstawowe oczekiwania: Chór Półksiężyca oczekuje od Odrzuconych szczerości. Wlicza się do tego zdolność przyznania się do winy, a przynajmniej danego czynu, nawet jeśli wilkołak nie uznaje go za coś niewłaściwego, a także ujawnianie znanej sobie prawdy oraz robienie wszystkiego, co się da, by odpowiednie czyny zostały nagrodzone i ukarane. Duchy te będą oczekiwały także, iż Uratha wypełniać będą wcześniejsze ustalenia. Czynem honorowym jest uszanowanie tabu ducha oraz podjęcie z nim negocjacji, zamiast spętania go, przymuszenia do współpracy albo też zniszczenia.

Czyny Honoru: Rozsądzenie uczciwego pojedynku pomiędzy dwójką wilkołaków. Wykonywanie swych zobowiązań wobec plemienia i watahy w obliczu wyjątkowych przeciwności losu. Uczestnictwo w uczciwym pojedynku. Wykrycie zepsucia lub niesprawiedliwości. Zawiązanie dyplomatycznego paktu z potężnym, rywalizującym z postacią duchem. Wszystkie wielkie czyny w obronie sprawiedliwości, prawdy i uczciwości.

Czystość

Najjaśniejszy blask Luny ujawnia wszystko. Pod światłem pełni możemy być naprawdę sobą – czyści, nieskalani tym, czym stał się świat, a nasze dłonie niesplamione krwią naszych dawnych zbrodni. Nie możemy nurzać się w poczuciu winy ani zatracić się w Szale, gdyż tak wiele jeszcze przed nami. Bracie, wsłuchaj się w skowyt swych pobratymców i ruszaj za mną!

Chór Furii osądza Czystość wilkołaków, najprawdopodobniej najprostszego z pięciu typów Uznania i jednocześnie najtrudniejszego do dochowania. Duchy wymagają wyłącznie wierności nakazom Harmonii. Pozyskiwanie poziomów Czystości jest wyzwaniem, ponieważ Ralunim *oczekują*, że Odrzuceni dochowają wierności złożonej Przysiędze. Wilkołaki uzyskują Czystość poprzez stanie na straży Przysięgi Księżyca i zasad Harmonii, przywództwo poprzez dawanie możliwie najlepszego przykładu oraz przez ucieleśnianie istoty bycia wilkołakiem (przynajmniej z perspektywy Dzieci Luny; Ogary Zguby mogłyby się z tymi kryteriami nie zgadzać). Łowcy w Mroku darzą ideały Czystości szczególnym poszanowaniem, jako że jest ona silnie powiązana z ich przekonaniami o konieczności zbliżenia się do wilczej części swej natury.

Odrzuceni często zastanawiają się, dlaczego to właśnie Ralunim zajmują się Czystością, skoro powiązane są z Rahu. Jakby nie było, Księżyce w Pełni mają spore problemy z kontrolowaniem swego Szału, co czyni dochowywanie Czystości tym trudniejszym, Przysięga zaś wymaga przecież samokontroli. Niektórzy argumentują, że prawdopodobnie to właśnie jest powodem, dla którego Luna zesłała Ralunim, by czuwali nad Rahu. Z nożem Czystości na gardle wilkołaki te mają znacznie większą motywację do pozostawania czystymi w sercu i Szale oraz czczenia swej duchowej matki.

Wilkołaki, które starają się zachować Czystość, nie powinny zmuszać innych do uznania swych poglądów. Polecenia prawdziwego przywódcy będą wykonywane, jednak każdy wilkołak musi sam zdecydować się na kroczenie ścieżką Harmonii. Dlatego też Uratha prawdziwie oddani Czystości chcą, by inni szli za ich przykładem, starają się słowem i czynem wskazywać właściwą drogę pozostałym Odrzuconym.

Podstawowe oczekiwania: Nikt nie oczekuje, że wilkołak będzie powstrzymywał się od Szału. Ralunim oczekują jednak, że Lud będzie odpowiednio podchodził do swej dzikiej furii, unikając mordowania innych Uratha, a szczególnie ranienia członków swej watahy podczas napadu Szału Śmierci. Młody wilkołak, któremu uda się oddalać widmo Szału Śmierci na tyle długo, by oszczędzić swych sprzymierzeńców, może usłyszeć gratulacje od Dziecka Luny. Stanie się tak jednak tylko raz, a gdy dojrzeje, duchy nie będą okazywały wyrozumiałości wobec wilkołaka, któremu brakuje zdolności samokontroli.

Czyny Czystości: Przewodzenie słusznej krucjacie przeciw wrogom Luny i Ludu. Zabicie prawdziwego wroga w uczciwej walce. Ocalenie życia innych wilkołaków oraz ludzi wilczej krwi. Dochowanie wierności Przysiędze pomimo pokus lub prób przymuszenia do jej złamania. Dowolne inne czyny wielkiej powściągliwości, oddania i moralności (wyrażanej przez Harmonię).

Mądrość

Gdy księżyc jest sierpem, Luna rozmyśla. Ci, którzy ujrzą ją po raz pierwszy w tym właśnie stanie, odchodzą mądrzejsi. Dzieli się swą mądrością z każdym, kto wie, jakie pytania jej zadać. Podczas księżycowego sierpa Luna odpowiada na wszystkie pytanie, więc ci, którzy zadadzą niewłaściwe, stracą rozum. Czasami jednak poszukiwanie odpowiedzi jest cenniejsze niż jej poznanie.

Mądrość to coś więcej niż zwykła wiedza. Każdy wilkołak może potwierdzić, że ludzie są niewyczerpanym źródłem wiedzy. Zdolni są do zapamiętywania olbrzymiej ilości bezużytecznych i wtórnych faktów. To, co ludzie wiedzą, nie pomaga im jednak przetrwać. Mądrość, taka jaką uznają Ithalunim, to nie tylko wiedza o faktach, lecz także jej zastosowanie, a nawet sam proces nauki. Wilkołak, który popełni gafę przez niewiedzę, nie zostanie wyśmiany ani zawstydzony, a przynajmniej nie przez Chór Księżycowego Sierpa. Oczekuje się jednak, że wyciągnie z tego zdarzenia wnioski i będzie dzięki niemu mądrzejszy oraz, być może, zdoła przekazać tę naukę innym. Instynktu nie sposób oszukać, a wiedza nie może być fałszywa. Gdy wilkołak nauczy się postrzegać pytania tak, jak robi to Luna w jej sierpowatej formie, wtedy pozna zarówno prawdę, jak i fakty. Wtedy dopiero Uratha staje się mądry. Kościane Cienie poświęcają szczególną uwagę pościgowi za Mądrością oraz Odrzuconym, którzy uznawani są za mądrych. Credo Mądrości pod wieloma względami zgodne jest z głównymi założeniami plemienia. Również wszyscy Ithaeur poszukują Mądrości, jako że to od nich watahy wymagają myślenia, spostrzegawczości i wiedzy, zarówno o świecie materii, jak i ducha.

Podstawowe oczekiwania: Duchy oczekują od mądrego wilkołaka ciekawości, ale nie przedzierzgającej się w słomiany zapał. Ciekawość interesująca Ithalunim ma zabarwienie naukowe. Nie chcą, by Odrzuceni brali wszystko na wiarę. Choć, podobnie jak inne Dzieci Luny, oczekują, że wilkołaki przestrzegać będą nakazów Harmonii, w mniejszym stopniu przejmują się wewnętrznym kompasem moralności wilkołaka, niż czynią to Ralunim.

Czyny Mądrości: Rozwiązanie wielkiej zagadki związanej z duchami lub Cieniem. Stworzenie nowego rytu-

ału. Spętanie potężnego ducha. Odkrycie i wykorzystanie tabu wrogiego ducha. Stworzenie lub wzmocnienie locus. Wynegocjowanie akceptowalnego kompromisu. Każdy wielki czyn logiki, inteligencji, pamięci lub intuicji.

Zyskiwanie Uznania

Odrzuceni mogą oczywiście wywarczeć sobie nawzajem w twarz listy swych dokonań oraz to, jak bardzo godni są zainteresowania Dzieci Luny, jednak to one dopiero dają Uratha prawo do Uznania.

W ramach mechaniki gry zdobycie Uznania wiąże się z wydatkiem punktów doświadczenia. Gracze mogą spożytkować doświadczenie uzyskane przez postaci na zwieszenie ich cech Uznania. Proces ten jednak to nie tylko wydanie punktów i wypełnienie kropek. Wilkołak musi zachowywać się w sposób uzasadniający takie zwiększenie cechy oraz być uosobieniem danego aspektu Uznania. Omówione powyżej „podstawowe oczekiwania" to rodzaje zachowań, których pragną Dzieci Luny. Mogą one mieć miejsce publicznie, na oczach innych wilkołaków, a także w ukryciu, gdy nikt inny ich nie widzi. Duchy widzą jednak i wiedzą jeśli postać wykazała się czymś, co może warunkować zwiększenie jej statusu. Krótko mówiąc, proces wzrostu cech Uznania podobny jest do zwiększania pozostałych cech. Jeśli gracz pragnie zwiększyć poziom Prowadzenia, mimo że jego postać w ciągu ostatniej opowieści ani razu nie usiadła za kółkiem, Narrator może się na to nie zgodzić. Podobnie jest z Uznaniem. Jeśli wilkołak nie wykaże się zachowaniami wymaganymi do rozwoju danej cechy, nie ma gwarancji zgody na zwiększenie jej poziomu.

Istnieją więc zarówno mechaniczne, jak i fabularne wymogi dla zwiększenia poziomów cech Uznania. Ostatnie słowo w tej kwestii należy zawsze do Narratora. Jeśli gracz oznajmi, że zwiększa poziom Czystości swej postaci, mimo że Uratha ten popełnił w trakcie ostatniej opowieści lub sesji grzechy przeciw Harmonii oraz złamał Przysięgę, Narrator może ten ruch zawetować. Wilkołak musi *zasłużyć* na podniesienie poziomu cechy Uznania. Prawo do niego nie zostaje przyznane bez uzasadnienia, nawet jeśli wataha skłonna jest nakłamać duchom, byle tylko zdobyć taką korzyść.

Podobnie wielokrotne powtórzenie tego samego rodzaju czynów nie gwarantuje kolejnych wzrostów Uznania. Popełnienie błędu w negocjacjach z duchami i wyciągnięcie zeń nauki może usprawiedliwiać pojedynczy wzrost Mądrości, jednakże nie kolejne. Wymagają one bowiem nowych i coraz to bardziej spektakularnych czynów. Czyn, który pozwala na wzrost Chwały z • do •• nie wystarczy do podniesienia jej z ••• do ••••.

Dzieci Luny pieczętują zakup Uznania rytuałem Duchowych Znamion. Po jego wykonaniu nowy poziom Uznania postaci widoczny jest dla wszystkich duchów, a także dla wilkołaków, gdy postać wejdzie do Cienia. Po tym potwierdzeniu, w ramach uznania dla nowej rangi postaci, jeden z Uratha będących świadkami rytuału przyzywa ducha, który ma nagrodzić danego wilkołaka nowym Darem.

Mechanika

Postaci rozpoczynają grę z trzema poziomami Uznania, z których dwa przypisane są do nadrzędnych cech związanych z jej plemieniem i patronatem. W toku kroniki gracze mogą również nabywać nowe poziomy Uznania za punkty doświadczenia. Postać nie może jednak zdobyć wyższego poziomu drugorzędnej cechy Uznania, niż ma już w jednej z cech nadrzędnych (określanych przez plemię i patronat). Rahu spośród Łowców w Mroku, który dysponuje dwoma poziomami Czystości, nie może uzyskać trzeciej



kropki w Chwale, Mądrości, Honorze lub Przebiegłości, jeśli najpierw nie zdobędzie trzeciego poziomu Czystości.

Nabywanie Uznania to nie tylko kwestia wydatku punktów doświadczenia. Postać musi wykazać się czynami spełniającymi wymogi danego typu Uznania oraz przekonać duchy, że zasługuje na nowy poziom cechy. Aby to uczynić, gracz może odłożyć nieco punktów doświadczenia na późniejszy zakup Uznania. Narrator może wręcz zadecydować, że szczególnie dobrze odegrana interakcja pomiędzy postacią a osądzającym je Dzieckiem Luny, może być warta dodatkowy punkt doświadczenia przeznaczony na następny poziom danej cechy Uznania.

Punkty te nie są *wydawane*, zanim postać nie przejdzie rytuału Duchowych Znamion. Gracz musi wydać sześciokrotną wartość nowego poziomu, w punktach doświadczenia, zwiększając nadrzędną cechę Uznania, oraz ośmiokrotność tego poziomu, zwiększając cechę drugorzędną.

Należy również pamiętać, że gdy zwiększona zostaje cecha Uznania dowolnego typu, postać otrzymuje Dar tego samego poziomu, na jaki podniesiono cechę (bez ponoszenia kosztów). Dar ten musi zostać wybrany z list, które są nadrzędnymi dla plemienia bądź patronatu postaci. Jeśli Honor Cahalitha Łowców w Mroku zostanie podniesiony z • do ••, postać ta otrzyma nowy drugiego poziomu Dar z następujących list: Brzemiennego Księżyca, Inspiracji oraz Wiedzy (nadrzędnych dla Cahalithów), a także Natury, Skrytości i Żywiołów (nadrzędnych dla Łowców w Mroku). Dar drugiego poziomu może również zostać dla takiej postaci wybrany z list Darów Ojca Wilka i Matki Luny, nadrzędnych dla wszystkich wilkołaków. Pełne zasady znajdują się na s. 102.

Nieskalane Plemiona również zyskują korzyści związane z Uznaniem, choć nie mają związku z Dziećmi Luny i muszą polegać na swych groźnych i pierwotnych totemach, by te uznawały ich dokonania. Nieskalani traktowani są tak, jak gdyby dysponowali Uznaniem mechanicznie podobnym do tego, jakim posługują się Odrzuceni, jednakże szczegóły jego zdobywania są odmienne.

Narracja Uznania

Większość odpowiedzialności za pamięć o czynach godnych Uznania spoczywa na graczach. Narrator jednak również powinien odnotowywać wszystkie czyny postaci, by uwzględniać je później przy ustalaniu wzrostu Uznania. Gracze mają prawo do wydawania punktów doświadczenia zgodnie ze swoją wolą – oczywiście w granicach zdrowego rozsądku. Postać, która co i rusz zachowuje się tchórzliwie, może nie stracić z trudem uzyskanego przez gracza punktu Chwały, jednakże Narrator ma pełne prawo zadecydować, że dopóki nie poprawi swego zachowania, nie będzie w stanie nabywać nowych poziomów tej cechy.

Uznanie i terytorium

Posiadanie wielkiego Uznania nie daje postaci prawa do terytorium. Jakby nie było, Ludem nie rządzi żadna przywódcza wataha, nikt nie wydziela terenów łownych tym, którzy zyskają odpowiednią reputację. Uznanie służy jednakże jako argument dla tych, którzy *już* zdobyli terytorium. Wataha Odrzuconych, którzy wspólnie zebrali znaczne ilości Chwały i Przebiegłości znana będzie jako grupa zręcznych i agresywnych wojowników. Jeśli odwiedzający okolicę Uratha ujrzy ich glif na murach miasta, być może odejdzie lub przynajmniej znajdzie sposób, by z szacunkiem powiadomić ich o swej obecności.

Zjawisko to działa również w drugą stronę. Cieszący się uznaniem duchów wilkołak, odwiedzając terytorium młodszej watahy może liczyć na jej gościnność, jeśli tylko nie ma między nimi żadnych animozji. Nawet najbardziej szacowny gość może jednak pozostawać w gościnie zbyt długo. Zbyt długie zaś bądź zbyt nachalne narzucanie swej obecności cudzemu terytorium może pociągać za sobą konkretny sposób traktowania.

Aby oddać sposób, w jaki wieści o Uznaniu trafiają do innych szybciej niż do samego wilkołaka, przy pierwszym spotkaniu dwójki Uratha wykonywany jest test. Każda ze stron wykonuje go pulą równą swej najwyższej cesze Uznania. Rzut ten nie odzwierciedla zdolności odczytywania Uznania ze znamion na skórze wilkołaka, lecz raczej to, czy jeden Uratha słyszał cokolwiek o czynach, dzięki którym druga strona zasłużyła na swe znamiona.

Irraka Kościanych Cieni, którego nadrzędne cechy Uznania to Przebiegłość i Mądrość, dysponuje Przebiegłością 3 i Mądrością 4. Rzuca więc w takim teście pulą czterech kości. Powodzenie oznacza, że napotkany wilkołak słyszał o nim i mniej więcej zdaje sobie sprawę z jego statusu. Wyjątkowy sukces zaś oznacza, że wilkołak ten jest pod wrażeniem postaci. Pule wszystkich testów Społecznych wykonywanych w celu wpłynięcia na tego wilkołaka zwiększane są na czas danej sceny o modyfikator +1.

W przypadku porównywania reputacji watah rzut wykonywany jest przez tego członka danej watahy, który dysponuje najwyższym poziomem nadrzędnej cechy Uznania. W przypadku remisu w wataże porównywana jest *suma* cech nadrzędnych i rzut wykonywany jest dla tej z postaci, która ową sumę ma większą. Sam rzut jednak wykonywany jest pulą równą jedynie najwyższej z cech nadrzędnych.

Wszystkie tego rodzaju testy mogą być modyfikowane według uznania Narratora. Jeśli wilkołak będzie chciał oddać swój poziom Uznania glifem, którym oznacza swe terytorium, może być obłożony modyfikatorem –1 lub –2. Gdyby zaś spotkały się dwa wilkołaki tego samego plemienia lub Uratha z nieopodal polujących watah, modyfikator ten wynieść może +1 lub +2.

Porażka w tym teście oznacza, że druga strona nic nie wie o reputacji wilkołaka. Może on więc zostać potraktowany jak każdy inny intruz czy zagrożenie. Narrator może jednak znieść konieczność wykonywania takiego testu, jeśli wilkołak jest szczególnie sławny lub pogrążony w niesławie. Przy porażce Uratha dobrze zrobią, jeśli będą powściągliwi w swych reakcjach na wilkołaka. Samo to, że go nie rozpoznano, nie oznacza, iż nie może być szanowanym wojownikiem Ludu. Zaatakowanie go mogłoby być występkiem przeciw Harmonii, jeśli po swym przybyciu sam agresji nie sprowokował.

Dramatyczna porażka w tego rodzaju teście oznacza, że postać mogła zostać całkowicie nierozpoznana. Być może wieści o jej dokonaniach nie dotarły jeszcze do odległych zakątków świata albo coś w jego osobie zaalarmowało oko-

licznych Uratha. Wszystkie wykonywane przez postać testy społeczne w danej scenie obłożone będą modyfikatorem –1.

Dodatkowo, jeśli wilkołak wchodzi w interakcję społeczną z innym przedstawicielem swego plemienia, może dodać poziom swej plemiennej nadrzędnej cechy Uznania do pul testów Społecznych. Wynikające z Uznania premie do testów nie mają zastosowania w przypadku interakcji z przedstawicielami innych plemion. Więcej informacji znajduje się na s. 77.

Loże

Plemiona Uratha są wielkimi potęgami kierowanymi przez jedne z najsilniejszych duchów świata. W każdym z plemion jednak istnieje kilkanaście lóż, których członkowie kierują się wspólnymi zasadami bądź jednym kodeksem etycznym. Loże są grupami współplemieńców o zbliżonych poglądach, chcących kierować plemiona lub cały Lud ku zbliżonym celom, lub dzielących podobne nadzieje względem życia Odrzuconego. To nie jedynie zgromadzenia społeczne. Niektóre z lóż to wręcz sekty religijne, podczas gdy inne oddają się rozpowszechnianiu wśród swych członków trudnodostępnej wiedzy.

Członek loży wciąż jest członkiem swego plemienia. To, że jeden z Władców Żelaza dołączy do Loży Błyskawic, nie oznacza, że choć w jakimkolwiek stopniu przestanie być dzieckiem Rdzawego Wilka. Niektórzy z członków lóż zachowują wręcz swe członkostwo w tajemnicy, by nie odsuwać się od swych współplemieńców. Inni zaś obnoszą się z nim otwarcie, uznając je za coś chlubnego, w czym zresztą mają rację.

Z dołączenia do loży wynika wiele korzyści. Po pierwsze, jest to prestiż związany z byciem dopuszczonym do niewielkiego, elitarnego kręgu. Zarówno wilki, jak i ludzie rozumieją ten koncept. Wilki mają alfy, ludzie zaś przywódców – oba gatunki znają smak ambicji. Co więcej, ponieważ każda z lóż to odmienna ideologia i metodyka, dołączenie do jednej z nich to potwierdzenie uczuć i przekonań wilkołaka. Kościany Cień, który cały czas uważał, że zmarli mogą nas jeszcze wiele nauczyć, może przyłączyć się do Loży Śmierci i poczuć, że wreszcie udowodniono, iż ma rację. Będzie miał tam wreszcie nowych sprzymierzeńców, skłonnych zaglądać za zasłonę śmierci, by zadawać te same pytania, które nurtowały go całe życie.

Dzięki loży wilkołak zyskuje również większy i bliższy krąg przyjaciół. Choć loża nigdy nie powinna zastąpić mu watahy, inne wilkołaki pomyślą dwa razy, nim rzucą wyzwanie jej członkom. Zostali oni zaakceptowani nie tylko przez totem plemienny, lecz także przez duchy opiekuńcze loży. Spełnili też ostre wymogi przyjęcia do takiej organizacji. Krwawy Szpon jest wspaniałym wojownikiem dzięki swej przynależności plemiennej, jednak biada tym, którzy narażą się członkowi Loży Garma, błogosławionemu zarówno przez Garma, jak i przez Fenrisa.

Na koniec zaś dołączenie do loży daje siłę i korzyści, jakich wilkołak samodzielnie nie byłby w stanie zdobyć. Wszystkie loże nauczają tajemnych Darów i innych zdolności, które w innych okolicznościach byłyby dla Uratha trudnodostępne. Wiele z lóż daje wilkołakom również inne korzyści, w języku gry wyrażające się „zniżkami" przy nabywaniu pewnych cech za punkty doświadczenia.

Postać nie może rozpocząć gry jako członek loży, o ile kronika nie zakłada gry watahami weteranów (s. 65). Ostre kryteria członkostwa powinny zostać spełnione poprzez postępy dokonane uczciwie w toku rozgrywki. Przynależność do loży nie znaczy wiele, jeśli uzyskało się ją zbyt łatwo.

W rozdziale drugim wymieniono po trzy loże z szeregów każdego z plemion. Z tych 15, pięć zostało szerzej opisanych poniżej. Jako że loże są organizacjami znacznie bardziej zwartymi niż plemiona, zazwyczaj działają w skali regionalnej. Loża Garma istnieje głównie w Ameryce Północnej oraz w Europie. Istnieją także loże afrykańskie oraz azjatyckie, o których Odrzuceni z Zachodu wiedzą bardzo niewiele. Narrator powinien wykorzystać te opisy jako wytyczne, według których może rozwinąć lub stworzyć od nowa dowolne loże. Należy pamiętać, że wymienione loże nie są jedynymi. Loża nie musi być dużą organizacją, niektóre z nich składają się z pojedynczych watah. Większość lóż przyjmuje jedynie przedstawicieli określonych plemion, lecz nie jest to regułą. Loża Łowów, grupa wieloplemienna, została przedstawiona jako przykład.

Loża będzie oczekiwała od swych członków lojalności. Postać może należeć tylko do jednej z tych organizacji jednocześnie, a odejście z jednej w celu dołączenia do innej uznawane jest za czyn wysoce niehonorowy. Postać, która lożę opuści, traci wszystkie korzyści wynikające z członkostwa, a także jeden poziom Uznania nadrzędny dla plemienia związanego z lożą. Opuszczenie wieloplemiennej loży, takiej jak Loża Łowów, powoduje utratę jednego poziomu Honoru. Jeśli loża szczególnie zazdrośnie strzeże swych tajemnic, być może jej członkowie uznają postać za zagrożenie dla ich bezpieczeństwa. W sytuacjach ekstremalnych mogą zdecydować się na uciszenie postaci, raz na zawsze.

Krwawe Szpony — Loża Garma

Zgodnie z mitami ludzi Garm jest wielkim wilkiem, którego przeznaczeniem jest zabicie w trakcie Ragnarok Tyra, boga wojny. Krwawe Szpony uznają Garma za dziecko Fenrisa, duchowego ucieleśnienia doskonałości w boju. Członkowie Loży Garma aspirują do ideałów ciała, ducha i umysłu, jednak wyłącznie pod kątem sztuki wojennej. Trenują swe ciała, aby łatwiej pokonywać wrogów. Szlifują swe umysły, wymyślając nowe, skuteczne strategie walki, by być mądrzejszymi od swych przeciwników. Dokładają wszelkich starań, by zachować równowagę ducha i Harmonię oraz panowanie nad swymi mistycznymi mocami. Dla wojowników Garma każda potencjalna przewaga nad wrogiem jest zbyt cenna, by ją zmarnować.

W wyniku tych wysiłków Garmir stają się doskonałymi przywódcami watah. Nawet ci, którzy nie przewodzą watahom, niemal zawsze do nich należą. Więź panująca w watahze umożliwia jej przedzierzgnięcie się w doskonałą machinę wojenną. Garm nie wymaga od swych podopiecznych należenia do watah składających się wyłącznie z Garmir ani też wyłącznie z Krwawych Szponów. Wie bowiem, że wszystkie plemiona mają swoje mocne strony, które na polu bitwy mogą okazać się wielce przydatne.

Garmir przyznają się do swego członkostwa – zazwyczaj wypalają na ciele znamiona lub blizny w kształcie starodaw-

nych run. Przypominają one runy nordyckie, jednak nawet najlepiej wyszkolony ludzki okultysta będzie miał problem z określeniem ich dokładnego pochodzenia. Nie robią tajemnicy również ze swych przekonań. Chociaż loża ta nie przyjmuje członków pozostałych plemion, jej przedstawiciele z chęcią wyłożą swoją filozofię wszystkim Uratha skłonnym takiego wykładu wysłuchać. Wierzą, że wszystkie Krwawe Szpony powinny się jeszcze mocniej zjednoczyć, składając przysięgi lojalności, na skutek których broniłyby pozostałych watah Szponów tak, jakby stanowiły jedność. W ten sposób miałyby stać się armią Ludu. Gdy ten stopień organizacji zostałby osiągnięty, Odrzuceni mogliby wreszcie poświęcić się oczyszczaniu ostępów świata duchów. Najwyższej rangi Garmir postulują, że gdy cel taki zostanie osiągnięty, Fenris będzie mógł wstąpić na wyższy poziom istnienia i objąć obowiązki niegdyś pełnione przez Ojca Wilka.

Wymogi: Wszyscy kandydaci muszą utrzymywać poziom Harmonii 7 (lub wyższy) oraz Chwały •• (lub wyższy). Muszą również dysponować jedną z Umiejętności Bijatyki, Broni Białej lub Broni Palnej na poziomie •••• lub wyższym.

Członkostwo: Szeregi Loży Garma otwarte są dla wszystkich Krwawych Szponów. Ci, którzy chcą do niej dołączyć, muszą najpierw uzyskać poparcie jednego z członków. Zazwyczaj wymaga to stawienia czoła przyszłemu patronowi w walce, choć zwycięstwo kandydata nie jest konieczne ani nawet spodziewane. Patron musi uzyskać dowód, że kandydat umie walczyć dobrze i honorowo.

Okres przebywania pod kuratelą patrona trwa trzy cykle księżycowe (trzy miesiące). Przez ten czas kandydatowi nie wolno ani razu uciec z pola bitwy, chyba że miałby z niej zejść jako ostatni. Złamanie tego nakazu dyskwalifikuje jego kandydaturę. Jeśli przyszły Garmir *uzyska* poziom Chwały lub Czystości, w znacznym stopniu zwiększa to jego szanse na przyjęcie. Patron upewnia się zwykle, że przez cały okres próbny nad kandydatem czuwa Ralunim bądź Elunim.

Po okresie prób patron spotyka się z innymi, bardziej utytułowanymi członkami loży i omawia kwestie dotyczące kandydata. Jeden z tych starszych członków loży musi być tego samego patronatu, co kandydat. Jeśli zgodzą się, że Uratha aspirujący do członkostwa jest dla loży właściwą osobą (co, oczywiście, wymaga od niego wykazania się w jakiś sposób przed terminem tego spotkania), ustanawiają dlań ostatnie wyzwanie. Zależy ono od jego patronatu oraz kaprysu wystawiających go na próbę, zawsze sprawdza, jak dobrze kandydat kontroluje swój Szał, jak wierny jest Przysiędze oraz, rzecz jasna, jak dobrze walczy. Jeśli przejdzie tę próbę pomyślnie, zostanie mu nadane członkostwo. Gdyby zawiódł, otrzymuje gratulacje z powodu dotarcia aż tak daleko i przyzwolenie na rozpoczęcie całego procesu od nowa za jeden księżycowy rok.

Korzyści: Nowi Garmir otrzymują pomniejszy fetysz. Czasami jest to broń, częściej jednak Klejnot Miłosierdzia (s. 206). Członkowie loży trenują, skupiając się na kilku odmiennych kwestiach. Koszt zakupu lub zwiększania Umiejętności Bijatyki, Broni Białej, Wysportowania oraz Perswazji to dwukrotność wartości nowego poziomu, w punktach doświadczenia, zamiast dotychczasowej trzykrotności.

Kościane Cienie — Loża Zwiastunów

Loża Zwiastunów nie opiera się, jak inne loże, na rytuałach i trzymaniu swego istnienia w tajemnicy. Jej członkowie nie ukrywają swej przynależności, ale też nie obnoszą się z tym przed innymi Odrzuconymi. Wszystkie udzielone informacje, których udzielają, zmieniają świat w sposób dla nich niedostrzegalny. Lepiej więc, by podzielili się posiadaną przez siebie wiedzą i ruszali dalej.

Zwiastuni czczą Wilczycę Śmierci jako swój plemienny totem. Jako loża jednak, za drugie źródło mądrości obrali sobie Białego Zająca. Duch ten jest silny, szybki i mądry – charakteryzuje się wszelkimi cechami dobrego posłańca. Pomaga on Zwiastunom wkraczać na terytoria innych watah i wydostawać się z nich bez rozpoczynania dysput terytorialnych. Ponieważ jest to mały, niepozorny totem, przybywający z wieściami Zwiastuni nie wytwarzają aury zagrożenia. Ich obecność jest zwykle złym omenem, ale nie zagrożeniem dla terytorium.

Loża interesuje się przepowiedniami oraz mistycznymi wskazówkami, które mają bezpośrednie konsekwencje w świecie materii. Przemieszczają się z jednego niebezpiecznego terenu na drugi, skłaniają Uratha do podjęcia działań i zostają na krótko tylko po to, by zobaczyć, jak się sprawy potoczyły. Czasami okres oczekiwania na rozwiązanie sprawy trwa długie miesiące, a nawet lata, co jest jednym z powodów, dla których niekiedy Zwiastuna można znaleźć w jednej z wieloplemiennych watah. Zwiastuni nie komunikują się ze sobą zbyt często. Jeśli skrzyżują się drogi dwóch z nich, prawdopodobnie wymienią się jak największą ilością informacji i pójdą każde w swoją stronę. Loża ta jest najmniejszą z głównych frakcji Kościanych Cieni i jedną z najmniejszych lóż wszystkich plemion. Po części spowodowane jest to tym, że niewielu Zwiastunów należy do watah. Niewiele wilkołaków jest skłonnych dołączyć do nich, skoro Zwiastuni nie zamierzają zajmować żadnego terytorium. Członkowie tej loży są rzadkością również ze względu na charakter ich zadań – nawet w najspokojniejszych czasach jest to zajęcie wielce niebezpieczne.

Wymagania: Przebiegłość bądź Mądrość •, Wysportowanie ••, Skradanie się ••

Członkostwo: Do Loży Zwiastunów z zasady należeć mogą wyłącznie Kościane Cienie, choć członkowie innych plemion mogą do niej dołączyć na skutek interwencji zarówno Wilczycy Śmierci, jak i Białego Zająca. Ponieważ te dwa duchy niezbyt chętnie ze sobą współpracują, w całej jej historii zdarzyło się jedynie kilku tak wyjątkowych członków loży.

Dołączenie do Loży Zwiastunów trwa znacznie krócej niż w przypadku pozostałych tego rodzaju społeczności. Kościany Cień wykonuje rytuał błagalny wobec Wilczycy Śmierci, pytając o przyzwolenie na honorowanie także Białego Zająca. Jeśli Kamduis udzieli zgodę (czasem wymaga przedtem wykonania zadania wiążącego się z cechami Mądrości oraz Przebiegłości), kandydat musi jeszcze uzyskać aprobatę Białego Zająca. Ten nie jest nazbyt wybredny, jednak złapanie go jest trudne, a nie przybywa on na wezwanie. Jeśli kandydat jest w stanie doścignąć Białego Zająca i pozyskać jego przychylność, może

wtedy znaleźć jednego ze Zwiastunów (co samo w sobie nie jest łatwym zadaniem) i poprosić go o przyjęcie do loży. Do tego czasu postać wezwała jeden totem-Inkarnę, doścignęła drugi oraz odnalazła jedną z najbardziej nieuchwytnych istot świata – wyszkolonego w pozostawaniu niezauważonym wilkołaka, który dokłada wszelkich starań, by nie zostać wytropionym. Zwiastuni uznają te wyczyny za wystarczająco imponujące do nadania członkostwa. Niektórzy z członków pragną jednak, jeszcze przed wpuszczeniem nowego wilkołaka w szeregi loży, przetestować jego czystość moralną.

Korzyści: Zwiastuni mogą uczyć się Darów Skrytości tak, jakby były ich Darami plemiennymi. Gracz może również dodać modyfikator +3 do testów Perswazji wykonywanych, by przyjaźnie i pokojowo układać się z innymi Odrzuconymi. Zwiastuni chcą ostrzegać innych przed zagrożeniami, nie zaś być zagrożeniem w oczach agresywnych wilkołaków.

Łowcy w Mroku — Loża Pór Roku

Loże Łowców w Mroku zwracają się zasadniczo ku pojęciom instynktownie zrozumiałym dla zwierząt, miast ku bardziej złożonym ideom. Walcz z ludźmi, nieś światu harmonię – te pomysły są wystarczająco proste. Jednak Uratha z Loży Pór Roku kierują się nie jedną, lecz czterema odmiennymi przesłankami, w zależności od aktualnej pory roku. Dostrajają się do naturalnego rytmu świata, starając się go zrozumieć, zbliżyć doń i żyć według jego zasad.

Wiosną wilkołaki z tej loży poszukują odnowy. Powstrzymują się od wszelkich utarczek poza absolutnie nieuniknionymi, odciągają intruzów od swych uświęconych miejsc (chyba że intruzi przyjdą z wrogimi zamiarami – nawet wtedy jednak Uratha Loży Pór Roku starają się uniknąć rozlewu krwi) i nie przyjmują od innych Odrzuconych wyzwań, których częścią jest walka. Większość członków loży stara się, by wiosną zdobywać wyłącznie Uznanie z kategorii Przebiegłości i Mądrości oraz by być najbardziej aktywnymi w trakcie nowiu i księżycowego sierpa. Jeśli pragną dzieci, starają się spłodzić je właśnie wiosną.

Latem, gdy dni stają się dłuższe i gorętsze, *Meninna* należący do tej loży ruszają w bój. Poszukują sprawiedliwych bitew, nie okazują łaski wrogom ani intruzom, przez całe lato żyjąc w zgodzie ze swym Szałem. Czarny Wilk nalega jednak, by łagodzili swój Szał trwaniem w Harmonii, toteż członkowie tej loży latem poszukują głównie Czystości i Chwały. Ci, którzy posiadają już rodziny, unikają ich przez całe lato lub stają się wobec nich zaborczy.

Wraz z nadejściem jesieni, gdy świat układa się do snu, ci Łowcy w Mroku stają się godni nazwy swego plemienia. Polują w świecie materii i w Cieniu, dokonują rozrachunków i z bezwzględną skutecznością gromadzą zapasy jedzenia oraz innych zasobów niezbędnych do przetrwania zimy. Podczas tej pory roku większość członków loży stara się wzmacniać Honor i Chwałę, chcąc zakończyć wszystkie nierozwiązane sprawy przemijającego roku.

Na koniec zaś, zimą, wilkołaki te podchodzą do interakcji ze światem duchów w sposób mniej wrogi i agresywny. Spędzają znaczną część zimy na podróżach przez Hisil i rozmowach ze swymi przodkami. Od zmarłych i z przeszłych zdarzeń starają się nauczyć wszystkiego, co tylko się da. Gotowi są wykorzystać tę wiedzę już po ponownym przebudzeniu się świata. Jeśli zechcą urządzać zimowe zgromadzenia, odbędą się one podczas sierpa i półksiężyca. Dzięki swym wysiłkom członkowie loży pragną zimą zdobywać Mądrość i Honor.



Wymagania: Czystość •••

Członkostwo: Szeregi Loży Pór Roku są otwarte dla Łowców w Mroku, jednakże bardzo rzadko zdarza się, iż przyjętych zostanie kilku Odrzuconych pochodzących z innych plemion.

Każdy z Łowców w Mroku może dołączyć do loży „żyjąc w zgodzie z porami", czyli podążając za wskazaniami loży podczas kolejnych pór roku. Podczas tej rocznej próby członkowie loży obserwują wilkołaka okresowo, polują wraz z nim, zadając mu pytania mające na celu sprawdzenie jego nastawienia. Gdy minie rok, Uratha wysłany zostaje na miesięczną wyprawę w ostępy świata duchów, by móc wybrać swą porę roku. Jeśli wyprawa ta się powiedzie, zostaje on wprowadzony do loży. Gdyby się nie powiodła, jej członkowie nigdy go jednak nie zaakceptują, choć wilkołak ma oczywiście prawo żyć zgodnie z nakazami loży.

Korzyści: Każdy z członków Loży Pór Roku wybrał jedną z pór roku określającą listę Darów, których wilkołak może się uczyć jako Darów plemiennych. Listy te to Dary Pogody (dla wiosny), Dary Szału (dla lata), Dary Wtajemniczeń (dla jesieni) oraz Dary Śmierci (dla zimy).

Władający Żelazem — Loża Błyskawic

Władający Żelazem są dumni ze swych zdolności adaptacyjnych. Żyją w miastach, ponieważ są do tego zdolni. Uczą się używać wszelkich dostępnych im narzędzi, posługując się nie tylko swymi kłami i pazurami. Jednak nawet Władający Żelazem przyglądają się bacznie i ze zdumieniem członkom Loży Błyskawic. *Oni* to dopiero mają nierówno pod sufitem.

Błyskawica nie jest, według członków loży, chaotyczną siłą. Tworzy się na skutek wpływu przewidywalnych czynników, a jej moc można zmierzyć. Jedynie jej kierunek jest przypadkowy, choć i to nie jest do końca prawdą. Dlatego też Tancerze Błyskawic są bardzo skoncentrowani na swych celach, lecz ich determinacja jest wręcz odpychająca. Cokolwiek robią, korzystają z wszelkich dostępnych środków. Oznacza to, że ich rytuały trwają całymi *dniami*, jeśli to konieczne, aż do chwili, gdy zostaną uzyskane pożądane efekty. Nie trzeba podkreślać, że członkowie Loży Błyskawic są przerażającymi wojownikami. Nie przestają walczyć, dopóki nie padnie ostatni z wrogów lub dopóki sami nie będą w stanie poruszyć choćby jednego mięśnia.

Loża Błyskawic czci Rdzawego Wilka. Mimo to jednak, jej członkowie znajdują się również pod patronatem samej Błyskawicy. Duch ten znany jest w różnych kulturach pod różnymi imionami – Ogouna, Zeusa, Raidena, Thora. Jednak Tancerze Błyskawic uznają go za ducha precyzji, inspiracji i skupionej mocy.

Członkowie tej grupy nie ukrywają swej przynależności. Ich podejście demaskuje ich, jeszcze zanim ktoś zauważy noszone przez nich szklane koraliki, powstające w miejscach, gdzie błyskawica uderzyła w piasek. Wilkołaki należące do tej loży są brawurowymi innowatorami, szaleńcami rzucającymi się w wir walki niczym piorun. Nie potrafią żyć inaczej.

Wymagania: Przebiegłość ••, Spryt •••

Członkostwo: Loża Błyskawic jest dostępna dla wszystkich Władających Żelazem. Jej członkowie dyskutują o tym, czy Uratha z pozostałych plemion mogą być dopuszczeni do jej szeregów. Szczególnie dotyczy to Władców Burz. Iminir związani są przecież z Błyskawicą przez swój totem plemienny. W pozostałych plemionach zaś nie *wszystkie* wilkołaki odrzucają technikę. Obecnie sprawy mają się tak, że jeśli jakiś Uratha byłby skłonny porzucić swe plemię i dołączyć do Władających Żelazem, loża przyjęłaby go z otwartymi rękami, bez konieczności przechodzenia większych testów.

Dla tych jednak Władających, którzy chcą dołączyć do loży, inicjacja jest prosta, acz surowa. Filozofia skoncentrowanej energii i nieustannych wysiłków może z łatwością wypalić rekruta. Przyszły Tancerz Błyskawic znajduje w loży mentora i prosi go o naukę. Opiekun obarcza swego nowego podopiecznego wirem zajęć – podróżami, śledztwami, badaniami, potyczkami i wyprawami do świata duchów. Gdy rekrut zaczyna się słaniać ze zmęczenia, mentor podnosi wymagania. Jeśli w tym momencie kandydat zdoła złapać drugi oddech i będzie parł naprzód, loża przyjmuje go. Jeśli nie, zostaje odrzucony. Wolno mu podjąć kolejną próbę, gdy odzyska siły.

Korzyści: Tancerze Błyskawic są twardzi, szybcy i nieustępliwi. Zranienie jednego z nich to trudne zadanie, a powalenie go – prawie niewykonalne. Otrzymują modyfikator +1 do wszystkich testów Wytrzymałości, które wykonywane są, by wilkołak zachował przytomność bądź równowagę. Ich drugi totem, Błyskawica, daje im dostęp do Darów Pogody na zasadach Darów plemiennych.

Władcy Burz — Loża Kruków

Plemię to z zasady wykazuje się bezwzględnością i podejściem strategicznym. Kruki wolą uciekać się do manipulacji, zamiast dążyć do bezpośredniej konfrontacji. Niektóre z nich są zabójcami, inne doskonałymi, pełnymi gracji wojownikami. Najczęściej jednak, jeśli Kruk pragnie czyjejś śmierci, w zakrwawienie pazurów wmanipuluje kogoś trzeciego.

Loża czci zarówno Kruka, jak i Zimowego Wilka. Kruk jest duchem śmierci. Lata współpracy z Zimowym Wilkiem uczyniły go niebezpiecznym i zaradnym. Legenda opowiadana w szeregach loży głosi, że Kruk założył lożę nazwaną jego własnym imieniem, mówiąc dwójce Władców Burz, iż zostali przyjęci do tajemnego stowarzyszenia, które istnieje od lat. Żaden z tej dwójki pierwszych *Iminir* nie zorientował się, że to kłamstwo. W ciągu dwóch dziesięcioleci te dwa wilkołaki (oba żyją do dziś, choć nikt nie zna ich imion i miejsca pobytu) spowodowały przekształcenie Loży Kruków w międzynarodową frakcję funkcjonującą w szeregach Władców Burz. Wymagają dochowania całkowitej tajemnicy – Kruki zazwyczaj nie rozpoznają się nawzajem. Żądają również całkowitej bezwzględności, do tego stopnia, że wymogiem podczas inicjacji są akty zdrady wobec rodziny i watahy. Przede wszystkim jednak, wymagają przebiegłości.

Członkowie Loży Kruków zachęcani są do pracy nad celem Władców Burz, silnym przywództwem. Kruk wymaga jednak, by ich władza budowana była niezauważalnie, przy wykorzystaniu niepozornych sposobów. Kruk może być betą swej watahy, szarą eminencją, dziennikarzem piszącym pod pseudonimem poruszające artykuły lub inną osobą, która dzierży władzę niebezpośrednio. Choć wszystkie Kruki składają

raporty starszemu rangą członkowi loży, ten jednak komunikuje się z nimi za pośrednictwem duchów kruków, nie zaś osobiście. „Jeśli ktokolwiek będzie otwarcie twierdził, że jest Krukiem – nauczani są rekruci – zabij go. Albo kłamie, albo nie dochował tajemnicy. Oba te występki karane są śmiercią".

Największym problemem Kruków jest to, że ich stosunki z duchami są nader napięte, nawet jak na Odrzuconych. Ich Harmonia wykazuje tendencję do spadku, gdy podążają bezwzględną ścieżką swych dążeń. Starają się więc wszystko, co czynią, przypisywać wymogom Czystości. Władzę zyskują dla dobra Ludu, jak mówią. W chwili, gdy Kruk zacznie gromadzić władzę dla własnej chwały, odchodzi od ideologii loży. Może wtedy spodziewać się śmiertelnie niebezpiecznej wizyty – o ile, oczywiście, loża dowie się o jego nowych dążeniach.

Wymagania: Przebiegłość lub Czystość ••••

Członkostwo: Niektóre, bardzo dobrze poinformowane wilkołaki, zdają sobie sprawę z istnienia Loży Kruków. Wstęp do niej możliwy jest wyłącznie dla Władców Burz, a jej członkowie są wybierani. Gdy Iminir dokona czynu dającego mu wysoki poziom Przebiegłości bądź Czystości, wieści o tym szybko rozchodzą się wśród Chórów Luny, a duchy kruków przysłuchują się im uważnie. Przekazują je później członkom loży wysokiej rangi, którzy obserwują danego Władcę Burz przez kilka miesięcy. Starają się określić, czy jest wystarczająco bezwzględny i lojalny, by móc dołączyć do loży. Jeśli odmówi przyjęcia członkostwa, zostaje ostrzeżony przed śmiertelnymi konsekwencjami rozpowiadania o istnieniu Kruków. Niewielu Władców Burz odważyłoby się jednak taką ofertę odrzucić.

Przez pierwszy rok nowi rekruci pozostają pod stałą obserwacją. Zadania przydzielane są im w zależności od zaradności i lojalności. Jeśli przed upływem roku nie spełnią wymagań, nie otrzymają już następnych zadań. Nikt nie powie im jednak, że coś się zmieniło. Przeżyją całe swoje życie jako nominalni członkowie, nigdy nie zyskując korzyści płynących z członkostwa, wciąż oczekując na decyzję loży. Ci, którzy spiszą się dobrze, otrzymują kolejne informacje i zlecenia. Odtąd jednak żyć będą pod wyrywkowym nadzorem. Kruk nigdy nie jest naprawdę sam.

Korzyści: Największą z odnoszonych przez Kruka korzyści jest świadomość, że ktokolwiek przedsięwziąłby przeciw niemu jakieś kroki, może się spodziewać nieprzyjemnego zainteresowania ze strony loży. Większość lóż wykazuje się lojalnością wobec swych członków, jednakże Kruki traktują mściwość tak, jak gdyby należała do cnót kardynalnych. Zemsta Kruków zazwyczaj przyjmuje postać przypadkowego nieszczęścia lub ataku wilkołaków z innego plemienia bądź innych watah, jednak Kruk zna prawdę. Gracze płacą również mniej punktów doświadczenia za każdą z wykupionych kropek pewnych Umiejętności. Mnożą nowy poziom Złodziejstwa, Skradania się, Polityki, Perswazji oraz Oszustwa przez dwa, a nie trzy.

Loża Łowów

Loża Łowów jest prawdziwym ewenementem pośród Uratha. Może do niej dołączyć *każdy* wilkołak, a nawet – jeśli prawdą są najbardziej nieprawdopodobne plotki – jeden z Nieskalanych. Każda z watah Loży Łowów składa się z wilkołaków zebranych po to, by zapolować na konkretnego wroga lub grupę wrogów. Wszyscy członkowie takich watah są tak pochłonięci pragnieniem zabicia danej zwierzyny, że sprzymierzą się z wilkołakami odmiennych plemion i poglądów, złamią Przysięgę, a nawet sprzeniewierzą się nakazom Harmonii, byle tylko dopaść wroga. Nie trzeba podkreślać, że taki rodzaj krwiożerczego oddania jest rzadki. Jeszcze rzadszą jest grupa Uratha połączona żarliwą nienawiścią do jednego przeciwnika. Zdarza się to jednak na tyle często, że loża zdołała przetrwać.

Bracia, jak nazywają siebie członkowie loży, podążają za duchem twierdzącym, że jest jednym z pomniejszych dzieci Ojca Wilka, niekoniecznie jednym z Pierworodnych. Ten duch wilka, Ortuz-Ur, Krwawy Wilk, wzywa swe dzieci z Królestwa Cieni ponurym skowytem i dzikim warczeniem. Wezwania te przybierają na sile, gdy Bracia zbliżają się do swej ofiary.

Najważniejsza dla każdej watahy Braci jest, rzecz jasna, ich wspólna zwierzyna. Najczęściej jest nią inny wilkołak albo też wataha wilkołaków. Bracia zbierali się już jednak w przeszłości po to, by polować na wampiry, magów, duchy, a nawet pojedynczych ludzi. Członkowie Loży Łowów zawsze znają imię swej zwierzyny, a zazwyczaj wiedzą o niej znacznie więcej. Nienawidząc kogoś tak mocno, by pogoń za zemstą odsuwała na bok wszelkie osobiste przekonania, Uratha musi być bardzo mocno ze swym wrogiem związany. Kimkolwiek jest owa zwierzyna, nie może być jedynie rywalem lub politycznym przeciwnikiem. Jest kimś, kto zranił każdego z Braci w bardzo dojmujący, osobisty sposób. Czasem osoba ta nie wie nawet, co uczyniła. Jest to szczególnie częste w przypadku wampirów, które nie wiedzą o wilkołakach wystarczająco wiele, by zrozumieć, *czemu* te bestie tak zaciekle je tropią. Dla Braci jest to jednak bez znaczenia. Jeśli dołączyli do Loży Łowów, za późno już na wyjaśnienia i przebaczenie.

Gdy łowy dobiegną końca, a zwierzyna padnie trupem, wataha Braci rozdziela się. Ustalają, że nigdy więcej nie będą ze sobą rozmawiać ani wkraczać na swe terytoria. Przysięgi tej dopilnowuje Krwawy Wilk. Dawni Bracia instynktownie wyczuwają sytuacje, w których ich ścieżki mogą się skrzyżować, dzięki czemu są w stanie nawzajem się unikać. Gdy czas łowów przeminie, nie mają sobie nic więcej do powiedzenia.

Wymagania: Żadnych, poza palącą nienawiścią niezbędną do tego, by postać chciała dołączyć do loży.

Członkostwo: Większość członków Loży Łowów to Bracia oddani wyłącznie polowaniu na swą zwierzynę. Niektórzy z członków jednak funkcjonują w loży na stałe, spędzając czas na składaniu ofiar Ortuzowi i wspieraniu przyszłych Braci w poszukiwaniach członków nowej watahy. Te wilkołaki same niegdyś były Braćmi. Ich zwierzyna zginęła jednak, zanim zdołali ją dopaść albo też byli jedynymi, którzy przetrwali nieudane łowy. Wilkołaki te nazywane są Opustoszałymi. Ponieważ nigdy nie będą w stanie dopełnić złożonej Krwawemu Wilkowi przysięgi, służą mu bezpośrednio.

Aby dołączyć do Loży Łowów, postać musi odnaleźć jednego z Opustoszałych i przedstawić mu swe zamiary. Opustoszały spróbuje wtedy znaleźć innych Uratha, którzy pragną zapolować na ten sam cel. Gdy znajdzie się ich

wystarczająco wielu, by stworzyć watahę, wszyscy przyszli Bracia podążyć muszą za Opustoszałym w głąb ostępów świata duchów, do leża Krwawego Wilka. Tam też wielki duch może wysłuchać przysięgi każdego z wilkołaków. Mówi ona, że będzie stał u boku swych Braci, nie zdradzi ich i nie zapoluje na nich, aż do śmierci ich wspólnej zwierzyny. Po tej prostej przysiędze wataha może rozpocząć polowanie.

Korzyści: Wszystkie watahy Braci uzyskują jako swój totem potężnego ducha służebnego Krwawego Wilka. Jednak nie mogą oni służyć totemom innym niż Ortuz-Ur i jego słu-gi. Dokładne zdolności przydzielonego totemu są za każdym razem inne, zawsze jednak odzwierciedlają konkretne potrzeby danej watahy. Zgodnie z zasadami gry wataha dysponuje 20 punktami Totemu, dzięki którym może zbudować swego ducha. Jego tabu jest jednak zawsze niezmienne – wataha nie może robić nic innego, jak jeść, odpoczywać i ścigać swą zwierzynę. Czasem pościg ten wymaga targowania się o przysługi z innymi Uratha i duchami – Krwawy Wilk to rozumie. Jeśli jednak choć jeden z Braci zacznie zajmować się czymś poza łowami, każdy z członków watahy traci codziennie jeden poziom Wytrzymałości, aż do chwili ponownego podjęcia pościgu. Zakazane są również wzajemne akty przemocy. Sama próba podniesienia ręki na jednego z Braci kończy się pełną minutą paraliżującego bólu.

Fetysze

Wszyscy Uratha, nawet Widmowe Wilki, znają wartość fetyszy. Są to zwyczajne przedmioty lub ich połączone fragmenty, z których uczyniono naczynia bądź pułapki dla duchów. Zawarte w tych przedmiotach duchy mogą być niezmiernie przydatne wilkołakom, przynosząc im wiele korzyści, ograniczanych wyłącznie zdolnościami tworzącego fetysz rzemieślnika.

Większość fetyszy jest w jakiś sposób oznaczona. Są ozdabiane lub grawerowane symbolami i glifami, których zadaniem jest wzmacnianie mocy zawartego w przedmiocie ducha. Aby rozpoznać fetysz lub talen, konieczny jest test Inteligencji + Okultyzmu. Sukces oznacza, że postać zna naturę przedmiotu oraz poznaje jego ogólne przeznaczenie. Oglądając Maskę Życia może zgadnąć, że w pewien sposób odnosi się ona do zdrowia użytkownika. Wyjątkowy sukces zapewnia znacznie dokładniejsze informacje.

Postaci mogą rozpocząć, grę od razu posiadając fetysz, dzięki Atutowi Fetyszu (s. 79). Przedmioty takie mogą zostać odnalezione, zdobyte, skradzione lub pozyskane w toku wydarzeń kroniki w inny sposób. Samodzielne wykonanie fetyszu wymaga znajomości rytuału Stworzenia Fetyszu (s. 163).

Postać może zestroić się z fetyszem poprzez noszenie go przez godzinę przy nagiej skórze i udany test Harmonii. Sukces oznacza, że fetysz dostrojony jest do formy danego wilkołaka i będzie dostosowywał się tak jak przedmiot poddany Rytuałowi Dedykacji. Fetysz pozostaje zestrojony z postacią przez jeden miesiąc księżycowy (po upływie tego czasu postać znów może go ze sobą zestroić) albo do chwili, gdy inny wilkołak zestroi go ze sobą. Postać rozpoczyna grę automatycznie zestrojona ze wszystkimi fetyszami uzyskanymi dzięki Atutowi Fetyszu.

Aktywacja fetyszu

Większość fetyszy dysponuje mocami wymagającymi aktywacji. Aby aktywować fetysz, wilkołak jednoczy się przelotnie z zamieszkującym przedmiot duchem, skłaniając go do działania. Gracz musi wykonać test pulą równą wartości jego Harmonii z modyfikatorem ujemnym równym poziomowi fetyszu. Wolno mu wydać punkt Siły Woli, by uzyskać w tym rzucie dodatkowe trzy kości. Zamiast wykonywać test, gracz może wydać punkt Esencji. Fetysz będzie wtedy aktywowany automatycznie, gdyż duch zostaje przekupiony Esencją.

Taleny nie posiadają poziomów, dlatego też nie modyfikują testu aktywacji.

Pula aktywacji: Harmonia

Akcja: Zależnie od fetyszu

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Uratha stawia duchowi zbyt wielkie wymagania. Ten odmawia dalszej współpracy, aż do chwili wykonania przez wilkołaka Rytuału Skruchy (s. 154).

Porażka: Wilkołak nie jest w stanie dotrzeć do ducha, fetysz nie zostaje aktywowany.

Sukces: Fetysz działa normalnie.

Wyjątkowy sukces: Wilkołak jest tak uprzejmy wobec ducha, że przez jeden miesiąc księżycowy wszystkie testy aktywacji tego fetyszu wykonywane będą z modyfikatorem +2, o ile wcześniej w teście aktywacji nie zostanie uzyskana dramatyczna porażka.

Poziomy fetyszy

Dla Narratora decydowanie o efektywności i mocy fetyszu (o tym, jak powinien być silny) jest dość proste. Wystarczy kierować się poniższymi wytycznymi.

Talen: Jednorazowy fetysz niskiej mocy lub pomniejszy przedmiot, który nie traci swej mocy po użyciu, jednak nie jest również zbyt przydatny.

Pierwszy poziom: Fetysz przydatny, ale tylko w określonych okolicznościach.

Drugi poziom: Fetysz będący bronią, użyteczny jednak nie bardziej niż naturalna broń wilkołaka. Bardziej wszechstronny fetysz, który daje pomniejszą premię w różnych sytuacjach lub większą premię w konkretnej sytuacji.

Trzeci poziom: Silny fetysz. Może to być broń dająca pomniejsze błogosławieństwo albo przedmiot, którego z powodzeniem można używać w niebezpiecznych sytuacjach.

Czwarty poziom: Fetysz ofiarujący przydatną moc o szerokich zastosowaniach. Jeśli jest bronią, może oprócz zadawanych obrażeń dysponować mocą przydatną we wszelkich okolicznościach albo silną mocą, której nie sposób używać zbyt często.

Piąty poziom: Legendarny fetysz z pewnością posiadający własną nazwę i historię. Być może połączony z nim został więcej niż jeden duch. Jeśli jest bronią, może zadawać obrażenia krytyczne. Pozyskanie fetyszu takiej mocy może dać postaci darmowy punkt doświadczenia, który wydać może na Chwałę lub Honor. Stworzenie takiego fetyszu może być warte dodatkowego punktu doświadczenia przeznaczanego na Mądrość.

Poniższe przykładowe fetysze powinny wystarczyć jako bodziec dla wyobraźni graczy i pozwolić im na stworzenie nowych, unikalnych skarbów odpowiednich dla danej kroniki **Wilkołaka**.

Klaive

Wielu wilkołakom jako broń wystarczają kły i pazury. Uratha dysponują jednak długą historią wykuwania broni i wiązania z nią duchów celu zwiększenia jej mocy. Fetysze będące bronią nazywane są klaive.

Klaive jest bronią ręczną – mieczem, sztyletem, włócznią, toporem, młotem albo innym narzędziem zniszczenia. Wilkołak ogarnięty Szałem nie jest w stanie wykorzystywać tak delikatnych i finezyjnych broni, zaś klaive wykonywane są po to, by używać ich w sytuacjach zagrożenia życia, gdy Szał szybko narasta. Mogą ich używać wilkołaki wszystkich plemion. Krwawe Szpony wybierają klaive podkreślające siłę, takie jak ciężkie topory i młoty. Kościane Cienie i Władcy Burz wybierają klaive, których można używać bardziej finezyjnie, takich jak sztylety i miecze. Łowcy w Mroku preferują włócznie i sztylety, ponieważ przydają się one także poza walką. Władający Żelazem wykonują czasem bronie, których inne wilkołaki nie chcą nazywać „klaive" – poszarpane metalowe haki wydarte ze stalowych rur, pałki wykonane ze „znalezionych rzeczy" oraz inne warianty na temat miejskiej przemocy.

Aktywacja klaive zazwyczaj jest akcją odruchową, która powoduje działanie mocy broni przez całą scenę. Nawet nieaktywowany klaive jest solidnie wykonaną bronią.

Talen

Każdy wilkołak może wykonać talen, o ile tylko zna rytuał Stworzenia Fetyszu (s. 163). Wilkołaki często korzystają z talenów jako waluty. Wszystkich talenów można użyć tylko raz, potem stają się zwyczajnymi przedmiotami.

Księżycowy Powab

Ten proszek, wykonany z pokruszonych płatków kwiatów, redukuje wpływ Delirium na ludzi. Siła Woli posypanego nim człowieka wzrasta o trzy poziomy na potrzeby określania wpływu widoku wilkołaczych form i mocy. Moc temu talenowi nadaje duch kota. Efekt ten utrzymuje się do końca sceny.

Akcja: Natychmiastowa

Prochy Rozkładu

Ten talen, wykonany z prochów lub spopielonego ciała niegdyś żywej istoty, powoduje, że jedno ciało rozmiaru ludzkiego zmieni się w pył w ciągu jednej tury. Zasilać ten talen może dowolny duch rozkładu. Moc talenu nie ma wpływu na ciała zombie, wampirów oraz nieumarłych – działa wyłącznie na nieożywione zwłoki.

Akcja: Natychmiastowa

Strzała Burz

Talen ten, zazwyczaj wykonywany ze zwyczajnej strzały, może zostać zrobiony również z kamienia, kuli lub jakiegokolwiek innego pocisku. Gdy uderza w cel (co wymaga udanego testu ataku), w miejscu uderzenia rozbrzmiewa grom. Trafiony cel wykonać musi odruchowy test Czujności + Determinacji. Jeśli się nie powiedzie, osoba ta zostanie tymczasowo ogłuszona i jej następna akcja wykonywana jest z modyfikatorem –2. Jest to efekt dodatkowy, który nie wyklucza zadanych pociskiem obrażeń. Moc tym talenom nadają duchy burz.

Akcja: Odruchowa

Tojad

Ludzkie legendy przypisują tej roślinie wiele właściwości, między innymi zdolność odstraszania bądź „uleczenia" wilkołaków. Nie jest to oczywiście prawda, natomiast odpowiednio przygotowany tojad może zmusić wilkołaka do powrotu do ludzkiej postaci. Należy po prostu dmuchnąć pyłem z tej rośliny w twarz ofiary. Zrobienie tego może zostać rozstrzygnięte tak samo, jak próba dotknięcia przeciwnika – testem Zręczności + Bijatyki (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 156). Jeśli ofierze nie uda się odruchowy test Wytrzymałości + Opanowania, wraca natychmiast do postaci Hishu. Wilkołak owładnięty Szałem Śmierci nie może zostać powstrzymany przy pomocy tojadu i pozostaje w formie Gauru. Moc temu talenowi nadaje duch wilka.

Akcja: Natychmiastowa

Fetysze poziomu pierwszego

Postaci mogą otrzymać fetysz o takiej mocy po przyjęciu w szeregi plemienia lub od mentora – po zakończeniu rytuału przejścia. Nawet względnie nieutalentowany rytualista jest w stanie stworzyć fetysz o takiej mocy.

Bęben Duchów (•)

Fetysz ten, niewielki ręczny bęben, uspokaja i koi okoliczne duchy, czyniąc je przychylniejszymi wilkołakom. Jeśli ktoś będzie bił w niego przez cały czas interakcji z duchem, otrzyma modyfikator +2 do wszystkich przyjaznych działań Społecznych wykonywanych wobec duchów. Bęben ten nie wpływa na zjawy (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 208). Może z nim zostać związany dowolny duch.

Akcja: Natychmiastowa, spożytkowana w każdej turze bicia w bęben

Błogosławieństwo Wigoru (•)

Dzieci wszystkich gatunków działają w oszałamiających dla starszych przypływach energii. Wilkołak, który zwiąże z fetyszem ducha szczeniaka, będzie w stanie z tej energii korzystać. Po aktywacji fetyszu daje on modyfikator +2 do wszystkich testów Fizycznych. W następnej turze jednak energia ta opada z postaci i wilkołak otrzymuje w testach Fizycznych modyfikator –2. Wliczane są w to również testy Wytrzymałości wykonywane jako akcje odruchowe. Fetyszu tego w danej scenie użyć można tylko raz.

Akcja: Odruchowa

Sęk (•)

Gdy ta sosnowa dziura po sęku zostanie ujęta w jedną dłoń i przytrzymana przy litej powierzchni, pozwala Uratha na wejrzenie nawet przez 30 centymetrów przeszkody. Efekt ten utrzymuje się przez dwie tury (sześć sekund) – wystarczająco długo, by odkryć, co znajduje się po drugiej stronie drzwi albo w skarbcu banku. Przy pomocy tego fetyszu nie

można jednak zajrzeć na drugą stronę Bariery. Jego działanie nie zapewnia także oświetlenia. Przedmiot wykonany jest z wydrążonego sosnowego sęku. Moc nadaje mu dowolny duch Chóru Narzędzi. Taki Sęk w danej scenie może być wykorzystany tylko raz.

Akcja: Natychmiastowa, spożytkowana w każdej turze używania fetyszu

Skrzydła Duchów (•)

Jest to ulubiony fetysz Irraka. Zazwyczaj przybiera formę niewielkiego, mocnego pióra albo kawałka gliny w kształcie pary skrzydeł. Po udanej aktywacji wilkołak może spaść z wysokości do 3 metrów, nie wydając żadnego dźwięku, niezależnie od tego, na czym wyląduje. Zamiast tego może też przefrunąć 3 metry w powietrzu, nie wyżej niż 15 centymetrów nad powierzchnią ziemi. Moc fetyszu nie oferuje żadnej ochron, więc jeśli wilkołak wyląduje na potłuczonym szkle, wytłumi jedynie „chrupnięcie". Nie wyciszy też ewentualnego jęknięcia z bólu. Oczywiście fetysz ten nie jest pomocny w pokonywaniu dużych odległości. Przyda się jednak wilkołakowi, któremu zależy na pozostaniu niezauważonym. W stworzeniu tego fetyszu może uczestniczyć dowolny duch ptaka. W danej scenie można go aktywować tylko raz i maksymalnie trzy razy w ciągu dnia.

Przefrunięcie 3 metrów równoznaczne jest z poruszeniem się przez postać na odległość równą jej Szybkości. Aby przefrunąć 3 metry i dopiero potem poruszyć się na odległość równą Szybkości, należy poświęcić akcję natychmiastową.

Akcja: Odruchowa

Fetysze poziomu drugiego

Wykonanie tych fetyszy jest bardziej skomplikowane, jednak cieszą się one dużą popularnością – są w ciągłym obiegu. Wilkołak może otrzymać taki fetysz w zamian za usługi wyświadczone dla watahy albo plemienia, lub gdy zostanie przyjęty do loży.

Błysk (••)

Przedmiotowi temu moc nadaje duch ognia. Fetysz wygląda jak kieszonkowe lusterko. Gdy zostanie wymierzony we wroga, może nagle zabłysnąć i oślepić przeciwnika. Aby uniknąć oślepienia przez błysk, należy wykonać odruchowy test Zręczności + Opanowania. Gdyby się nie powiódł, ofiara mocy fetyszu jest oślepiona przez dwie tury (zob. *Walka na oślep*, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 166). Po takim rozładowaniu fetysz nie może zostać ponownie użyty, dopóki nie odbije się w nim blask wielkiego ognia. Nie zadziała zapałka ani świeca, nie wystarczy też sztuczne światło.

Akcja: Natychmiastowa

Klejnot Miłosierdzia (••)

Klejnot Miłosierdzia, wykonany z kwarcu albo innego nieszlachetnego kamienia, może powstrzymać wilkołaka przed wpadnięciem w Szał Śmierci. Gdy wilkołak ma już wpaść w Szał Śmierci (nie powiódł się test Determinacji + Opanowania mający go przed tym uchronić), gracz może wydać punkt Esencji. Wchłaniając ten punkt, Klejnot Miłosierdzia rozgrzewa się, a Szał Śmierci nie nadchodzi. Dotknięcie Klejnotu Miłosierdzia nie powstrzyma jednak rozpoczętego Szału Śmierci. Klejnot zadziała dwa razy, nim pęknie i stanie się bezużyteczny. Do tego momentu nie sposób stwierdzić, ile użyć jeszcze pozostało. Przy stworzeniu tego fetyszu wykorzystywany jest duch ropuchy.

Akcja: Odruchowa

Fetysz-blizna / Fetysz-tatuaż (••+)

Niemal wszystkie plemiona w pewnym stopniu wykorzystują fetysze w postaci blizn i tatuaży. Ich zaletą jest trwałość, do czasu aż ktoś usunie skórę, do której przywiązany jest duch, co czasem się zdarza. Działanie niemal każdego rodzaju fetyszu – poza tymi, które są bronią – może stać się częścią blizny lub tatuażu. Do rangi danego fetyszu należy po prostu dodać jeden poziom. Narrator może jednak być zmuszony do podjęcia pewnych decyzji odnośnie do działania takiego fetyszu.

Fetysze poziomu trzeciego

Stworzenie fetyszu takiej mocy zajmuje dużo czasu, wysiłku i wymaga prawdziwego talentu. Takich przedmiotów nie rozdaje się na prawo i lewo. Wilkołak naprawdę musi się czymś wyróżnić, by go otrzymać.

Czasomierz (•••)

Ten fetysz zawsze ma postać zegarka naręcznego bądź kieszonkowego i został po raz pierwszy stworzony przez Władających Żelazem (choć dziś wszystkie plemiona tworzą te fetysze i ich używają). Gdy Czasomierz zostanie aktywowany, nagrywa wszystkie doznania zmysłowe wilkołaka przez maksymalnie trzy minuty. W efekcie „odmierza czas" z jego perspektywy. Inny wilkołak może obejrzeć ostatnie „nagranie" Czasomierza, dopiero jednak po dostrojeniu go do siebie. Może wtedy do woli sycić się tą chwilą, analizować ją i uczyć się z niej. Przydaje się on do gromadzenia informacji i dowodów, ale ma też zastosowanie w walce. Jeśli zostanie wykorzystany do analizy stylu walki danego przeciwnika, w następnej scenie (i tylko w następnej scenie) zapewnia modyfikator +2 do ataków wykonywanych wobec tego przeciwnika. Wilkołak może korzystać z tej premii tylko wobec jednego przeciwnika w tym samym czasie. Ponadto Czasomierz przechowywać może tylko jeden zapis. Każdy kolejny wymazuje poprzedni.

Akcja: Natychmiastowa

Maska Życia (•••)

Maska ta wykorzystywana jest głównie jako metoda zastraszania albo też jako ostatnia szansa na wygranie walki. Powoduje zniknięcie z ciała wilkołaka wszystkich widocznych obrażeń. Ten prosty wisior przypomina maskę i wykonany jest z sierści dzika. Gdy zostanie aktywowany, rany zamykają się, krwawienie ustaje, a wilkołak stoi dumny i wyprostowany, bez śladu jakichkolwiek obrażeń. Choć rany nie zostają naprawdę uleczone, użytkownik nie otrzymuje już przez nie modyfikatorów do swych działań. Maska oszukuje nawet jego własne ciało. Efekt ten utrzymuje się do końca tury, po czym rany znów stają się widoczne, a postać ponownie zaczyna odczuwać ich skutki. Fetysz ten tworzony jest z pomocą ducha dzika. Nie można użyć go częściej niż raz w tygodniu.

Akcja: Odruchowa

Przykładowy pomniejszy klaive – Kąsający Sztylet (•••)

Ten konkretny klaive jest fetyszem trzeciego poziomu, bronią nie większą od sztyletu. Zadaje obrażenia takie jak nóż, traktowany jest jednak jak broń przebijająca pancerz (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 167). Ignoruje dzięki temu do trzech punktów Pancerza lub Trwałości przedmiotu. Broń taką zasilają zwykle duchy szkła, pająków lub węży.

Inne klaive mogą dysponować innymi mocami. Klaive trzeciego poziomu nie powinien być potężniejszy od Daru pierwszego poziomu.

Akcja: Odruchowa

Skaza na Barierze (•••)

Fetysz ten wykonywany jest zwykle z kawałka materiału, pędzla albo innego narzędzia do czyszczenia. Gdy jest mokry, można użyć go do wygładzania i zamknięcia obszarów, w których Bariera została uszkodzona w wyniku bitew duchów albo korzystania z magii. Jeśli w pobliskiej Barierze są uszkodzenia, godzina pracy z wykorzystaniem Skazy przywraca jej normalną wartość. Skaza nie jest w stanie zwiększyć ani zmniejszyć poziomu Bariery, może tylko przywrócić jego naturalną wartość. Do tworzenia tych fetyszy wilkołaki używają duchów pszczół.

Akcja: Złożona; wymaga liczby sukcesów równej podwojonym zniszczeniom zadanym Barierze; każdy rzut odpowiada 15 minutom pracy.

Ten test zastępuje standardowy test aktywacji fetyszu, opisany na s. 204.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Próba kończy się całkowitą porażką, a Bariera staje się odporna na Skazę na czas jednego księżycowego miesiąca.

Porażka: Brak jakichkolwiek sukcesów.

Sukces: Sukcesy zostają zebrane. Jeśli uzyskana zostanie ich wymagana liczba, postać przywraca Barierze jej pierwotną wartość.

Wyjątkowy sukces: Uzyskanych zostaje jednocześnie wiele sukcesów. Jeśli przekroczą wymaganą liczbę o pięć lub więcej, Bariera powróci do stanu pierwotnego. Zyskuje również wyjątkową odporność. Wszelkie próby zmiany jej wartości obłożone są przez jeden miesiąc modyfikatorem –4.

Skrzydła Cienia (•••)

Skrzydła Cienia zazwyczaj przyjmują formę koszuli albo płaszcza. Ubranie to wykonane jest z bardzo delikatnego materiału. Wilkołak zakłada je wyłącznie wtedy, gdy zamierza skorzystać z jego mocy. Jeśli zostanie przykryte jakimkolwiek innym ubraniem, fetysz nie zadziała. Po udanym teście aktywacyjnym wilkołak może latać w Królestwie Cieni (i tylko tam) przez trzy godziny. Pozwala to Uratha na przebycie około 100 kilometrów z prędkością nieco ponad 30 kilometrów na godzinę albo 28 metrów na turę. Duch zawarty w fetyszu musi po tym czasie odpoczywać przez kolejne trzy godziny, nim fetysz zostanie ponownie aktywowany. Ataki oraz działania wymagające



delikatności podczas lotu obarczone są modyfikatorem –4, ze względu na dziwaczną naturę skrzydeł. Do stworzenia tego fetyszu wykorzystać można dowolnego ducha ptaka, choć najpopularniejsze są duchy sów.

Akcja: Natychmiastowa przy aktywacji, późniejszy lot jest akcją odruchową

Fetysze poziomu czwartego

Wytworzenie fetyszy tego poziomu wymaga wielkich zdolności, a czyniące to wilkołaki raczej nie rozstaną się z nimi za darmo. Fetysze takie są zwykle dziedziczone bądź kradzione. Czasem jednak wilkołak, który niesamowicie przysłuży się swej loży lub swemu plemieniu, może zasłużyć na jeden z nich.

Człowieczy Młot (••••)

Lud szanuje niszczycielskie zdolności ludzkości. Niedawno Elodoth z *Meninna* stworzył fetysz potrafiący zniszczyć dowolny stworzony przez człowieka przedmiot. Od tego czasu powstało kilka podobnych fetyszy. Zazwyczaj Człowiecze Młoty wykonywane są z młotów i młotków, wszystkie jednak zawierają jakiś metal. Po udanej aktywacji Uratha ma cztery tury na to, by użyć Człowieczego Młota do rozbijania wykonanych przez ludzi przedmiotów. Młot nie jest w stanie wpłynąć na obiekty o Rozmiarze większym niż 5. Ataki wykonywane są normalnie, młot daje do nich modyfikator +2 (ma Rozmiar 1 i zadaje Obrażenia 2). Zadane obrażenia obliczane są normalnie, jednak Trwałość przedmiotu jest ignorowana, obrażenia zadawane są więc bezpośrednio Strukturze przedmiotu. Jeśli cel jest niewielki lub przez kogoś noszony, wymagany jest atak mierzony (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 165).

Jeśli Młot zostanie wykorzystany przeciwko żywym bądź nieumarłym celom, nie daje żadnych korzyści. Można użyć go jednak wobec noszonego przez daną osobę pancerza. Narrator może wtedy uznać, że konieczny jest atak mierzony. Przeciw atakowi takiemu wykorzystywana jest Obrona celu, ale już nie Pancerz. Jeśli uzyskane w ataku sukcesy swą liczbą przekroczą największą z wartości pancerza (czyli na przykład 3 dla pancerza o poziomach 2/3), pancerz ten zostaje zniszczony i staje się bezużyteczny. Punkty obrażeń zadanych pancerzowi w kolejnych turach sumują się. Obrażenia te redukują poziomy pancerza, aż spadną do zera. W tym momencie pancerz jest zniszczony. Pancerz magiczny bądź też wynikający z własności ciała, nie może zostać w ten sposób uszkodzony. Gdy Człowieczym Młotem atakowany jest noszony przez kogoś pancerz, osoba ta nie otrzymuje obrażeń.

Po upłynięciu czterech tur Człowieczy Młot zapada w sen, stając się zwyczajnym przedmiotem. Nie może zostać ponownie aktywowany przed upływem 24 godzin.

Akcja: Odruchowa

Kościany Gwizdek (••••)

Choć większość wilkołaków nie ma zbyt wiele wspólnego ze zjawami zmarłych ludzi, Kościane Cienie interesują się tymi dziwnymi echami zza grobu. Kościany Gwizdek, wykonany z dowolnej słusznego rozmiaru kości i związany z duchem nura, zmusza znajdujące się w promieniu 6 metrów od Uratha niematerialne duchy i zjawy do ukazania się wszystkim w okolicy. Duchy, które opętały materialne istoty bądź przedmioty, ukazują się nałożone na ich sylwetki. Duchom i zjawom przysługuje test Odporności, wykonywany jako akcja sporna i odruchowa. Jeśli liczba uzyskanych przez ducha bądź zjawę sukcesów będzie równa liczbie uzyskanych przez wilkołaka w teście aktywacyjnym, lub od niej większa, fetysz nie wpływa na daną istotę niematerialną. Jeśli w zasięgu znajduje się wiele duchów i zjaw, test taki wykonywany jest oddzielnie dla każdej z tych istot, a uzyskane sukcesy porównywane są z sukcesami testu aktywacji Gwizdka.

Akcja: Natychmiastowa

Piorunochron (••••)

Ten fetysz nie jest urządzeniem dosłownie przyciągającym pioruny. Może jednak uratować życie wilkołaka w wypadku niespodziewanego ataku. Wykonuje się go z przedmiotu przeznaczonego do trzymania w dłoni i musi być trzymany przez wilkołaka, aby można go było użyć. Dlatego też Piorunochrony tak często wykonywane są z rękawiczek. Jeśli osoba nosząca padnie ofiarą niespodziewanego ataku albo też wpadnie w zasadzkę, Narrator wykonuje test aktywacji fetyszu za gracza. Jeśli test ten się powiedzie, dłoń wilkołaka porusza się w kierunku, z którego nadchodzi atak, parując część zadanych obrażeń. Fetysz porusza się, ciągnąc za sobą dłoń Uratha. Piorunochron jest w stanie wchłonąć do siedmiu obrażeń lekkich, pięciu obrażeń poważnych albo trzech obrażeń krytycznych zadanych w pojedynczym ataku. Wszelkie nadmierne obrażenia zostają zadane użytkownikowi przedmiotu. Efekt ten działa wyłącznie wobec pierwszego ataku wykonanego przeciw posiadaczowi fetyszu, który znalazł się w zasadzce. Przedmiot zapewnia ochronę nawet w przypadku, gdy ofiara zasadzki zauważyła atakujących przed atakiem (czyli wykonany został udany test Czujności + Opanowania). Wszelkie obrażenia absorbowane przez rękawiczkę określane są dopiero po odjęciu od puli ataku ewentualnych wartości Pancerza oraz Obrony. Do stworzenia tego fetyszu wykorzystać można dowolnego szybko poruszającego się ducha – kota, rybę albo pająka.

Akcja: Odruchowa

Przykładowy większy klaive — Kieł Furii (••••)

Większość klaive to przedmioty tej mocy. Kieł Furii ma postać miecza. Jego użytkownik jest w stanie wyczuć pulsowanie ducha, gdy chwyta za rękojeść. Kieł Furii zachęca władającego nim Uratha, by ten porzucił ostrożność w trakcie ataku. W dowolnej turze, w której postać korzysta z opcji pełnego ataku (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 157), do jego puli dodawane są jeszcze dwie kości, przez co cały modyfikator wynosi +4. Moc temu fetyszowi daje duch wyjątkowo agresywnego zwierzęcia, takiego jak rosomak czy mokasyn błotny.

Akcja: Odruchowa

Fetysze poziomu piątego

Te legendarne przedmioty są jedyne w swoim rodzaju. Jeśli zdarzą się dwa podobne do siebie, jeden będzie zazwyczaj hołdem dla kunsztu stwórcy drugiego.

Korona Alfy (•••••)

Wataha wilków ustala swą hierarchię w sposób naturalny. Grupa ludzi, a więc po części również i wilkołaków, nie dysponuje takim instynktem. Wywiązują się więc utarczki o przywództwo. Doświadczony Krwawy Szpon, zirytowany swą watahą i ciągłym naleganiem na głosowanie nad każdym podejmowanym przez nią działaniem, stworzył ten fetysz, by wzmocnić instynkt. Gdy będąca kościanoskórzaną opaską Korona noszona jest przez Uratha, zmusza wszystkie wilkołaki w obecności (w zasięgu wzroku) jej użytkownika do posłuszeństwa. Efekt ten działa wyłącznie wobec wilkołaków o niższej sumie cech Uznania. Jeśli inny wilkołak dysponuje większą sumą cech Uznania, obecne wilkołaki, włączając w to użytkownika Korony, będą mu instynktownie posłuszne. Jeśli przydarzy się remis, należy rozstrzygnąć pierwszeństwo rzutem kości.

Wykonywanie rozkazów przywódcy wydaje się czymś naturalnym i akceptowalnym – instynktownym, a nie wymuszonym. Sprzeciwienie się rozkazowi wymaga odruchowego, spornego testu Determinacji + Pierwotnych Instynktów. Uzyskane w nim sukcesy muszą przewyższyć liczbę sukcesów uzyskanych w teście aktywacyjnym Korony. Wilkołaki nie wykonają poleceń, które narażą je na krzywdę, a każdy, kogo przywódca zaatakuje, dysponuje wolną wolą do końca sceny. Jeśli wśród zebranych pojawi się ktoś nowy, test sporny wykonywany jest za każdym razem, gdy sprzeciwi się wydanemu poleceniu. Opuszczenie zasięgu wzroku użytkownika Korony uwalnia wilkołaka spod jej wpływu. Po powrocie jednak wciąż będzie musiał wykonywać testy sporne.

Korona Alfy może zostać użyta tylko raz dziennie. Nie działa na ludzi (także tych wilczej krwi) ani na inne istoty nadprzyrodzone.

Akcja: Natychmiastowa w celu aktywacji, później odruchowa

Przykładowy większy klaive — Labrys (•••••)

Ten potężny topór o dwóch głowniach wykonany został przez pewną Rahu z Loży Garma. Labrys, zadając cios mężczyźnie, wydaje z siebie skowyt, a żaden ludzki mężczyzna nie jest w stanie tej broni unieść. Ludzkie kobiety mogą się jednak nim normalnie posługiwać, podobnie jak wszystkie inne istoty nadnaturalne oraz wszystkie wilkołaki w Hishu. Zadaje mężczyznom obrażenia krytyczne, niezależnie od gatunku przeciwnika. Przeciw kobietom wszystkich gatunków działa normalnie, zadając obrażenia poważne.

Akcja: Odruchowa





Rozdział III

Narracja i antagoniści

Bestia-Szału warknął z pogardą, gdy banda wymoczków na motocyklach, nazywająca się Einherjar, pojawiła się na odcinku autostrady przechodzącym pod wiaduktem, na którym stał. Cholerne szczeniaki „przejęły" Dziewięćdziesiątą Międzystanową jako swoje terytorium, były jednak młode i głupie. Przydałaby im się nauczka, może po niej będą rozważniej wybierać terytoria. Właściwie nauczka przydałaby się wszystkim okolicznym watahom, zaś Einherjar zostaną ukarani dla przykładu. Bestia-Szału dźwignął łańcuch swego żelaznego korbacza, gdy ujrzał motocyklistów nadjeżdżających za osiemnastokołowym tirem. Bardzo dobrze się składa.

Wywarczał krótkie rozkazy dla swej watahy i pobiegł na wschodnią stronę wiaduktu. Tam zaczekał, aż ciągnik będzie wystarczająco blisko – pod nim. Wtedy zeskoczył. Wataha runęła za nim. Część po drodze zmieniła się w Urshul. Wszyscy wylądowali na naczepie i rzucili się ku kabinie, Bestia-Szału przed nimi. Upadł na nią ciężko i zamachnął się bronią, rozbijając przednią szybę, nim kierowca zorientował się, co się dzieje. Kula zmiażdżyła człowieka i potrąciła kierownicę – ciągnik zjechał ostro z prawego pasa i odbił się od barierki rozdzielającej przeciwległe pasy. Naczepa złożyła się wpół i niebezpiecznie przechyliła. Wataha Bestii-Szału wspięła się na dach naczepy, a potem na jej unoszący się bok, gdzie pozostała, aż pojazd zatrzymał się z jękiem darłego metalu.

Jadący za ciężarówką Einherjar zbyt późno zorientowali się, co zaszło. Większość z nich położyła motocykle, chcąc uniknąć zderzenia z podwoziem tira. Tylko jednemu z nich udało się utrzymać na dwóch kołach, gdy lawirując wyhamował do zera. Był także jedynym, który spostrzegł, co się stało, gdy Bestia-Szału poprowadził swą watahę po boku przewróconej ciężarówki i ku leżącym Einherjar.

Zdolność ukrywania się przed innymi jest łaską od Boga, jako że ludzie są dzikimi bestiami i niechybnie pożarliby się nawzajem, gdy nie ta ochrona.

—Henry Ward Beecher, Przysłowia z ambony Plymouth

Rozdział ten zakłada, że gracze oraz Narrator zapoznali się z informacjami zawartymi w rozdziale „Narracja" przedstawionym przez **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**. *Rozdział ten omawia podstawy Narracji i definiuje część najistotniejszych terminów, których używać będziemy poniżej: kronikę, opowieść, retrospekcję i tym podobne. Poniższy rozdział skupia się na bardziej zaawansowanych technikach Narracji oraz konkretnych sprawach, o których warto pamiętać, prowadząc kronikę* **Wilkołaka: Odrzuconych**.

Wielu ludzi mówi, że ich życie jest nieustanną walką o przetrwanie. W przypadku większości z nich nie jest to prawdą. Mają dach nad głową i dochody wystarczające na utrzymanie rodziny. Inaczej jest jednak w przypadku watahy wilkołaków. Dla Uratha życie *jest* walką, one *muszą* walczyć o przetrwanie. Walczą, by chronić swe rodziny, przyjaciół oraz, co najważniejsze, terytorium – przed zakusami Nieskalanych i Owładniętych. Zmagają się również sami ze sobą, by po wybudzeniu się z koszmarnego zapomnienia, nie byli unurzani w krwi swych ukochanych. Walczą również o to, by pogranicze świata duchów stykające się z ich terytorium było lepszym miejscem. Zadaniem Narratora jest określenie, jakie konflikty czekają postaci w toku kroniki, oraz uczynienie przyczyn tych walki jak najbardziej prawdopodobnymi. Narrator powinien również ukazać walkę pojedynczej watahy jako część działań wszystkich Odrzuconych.

Świat Odrzuconych

W klasyczne opowieści o wilkołakach wbudowany jest element osobistego horroru. Protagonista, lub jeden z jego przyjaciół, odkrywa, że powoli staje się zezwierzęconą istotą, która zachowuje część swej ludzkiej świadomości, ulegając jednak przy tym również potężnym instynktom drapieżnika. Opowieść częstokroć skupia się na jego zmaganiach z przemianą oraz na ich tragicznym finale. Ten właśnie okres obejmuje rozgrywka **Wilkołaka: Odrzuconych**, rozbudowując go do chwili, gdy powstanie opowieść o tym, co dla postaci oznacza stanie się taką istotą. Uratha nie są w stanie uciec przed przemianą. Gdy zacznie się zbliżać, nie można jej już powstrzymać. Groza wynika z konieczności przystosowania się do takiego życia oraz wiążącej się z nim wiedzy. Wilkołaki świadome są istnienia Cienia oraz tego, jak żeruje on na zdarzeniach ze świata materialnego. Nagle również ich horyzonty zostają zawężone. Podróże, ambicje, związki – wszystkie kończą się lub zmieniają. Wataha najczęściej musi opiekować się terytorium – to zajęcie sprawia jej członkom wystarczająco dużo kłopotów. Nie mają więc czasu na bardziej ambitne działania. Odpowiedzialnością Narratora jest ożywienie tego wilkołaczego domu i uczynienie jego granic prawdziwymi. Aby zagrożenia były wiarygodne, by przerażały i rozwścieczały zarówno postaci, jak i graczy, miejsca i ludzie muszą być w wyobraźni graczy pełne życia, mieniąc się różnymi barwami.

Jednym z najprostszych sposobów na inspirację do kroniki **Wilkołaka** jest przeczytanie lub obejrzenie dowolnego materiału źródłowego z wymienionych na s. 17, po czym przemyślenie perspektywy wilkołaków. Wymaga to przeniesienia punktu widzenia, ponieważ większość takich opowieści relacjonowana jest ze strony ludzkich ofiar wilkołaków. Jeśli Narrator będzie pamiętał o szczegółach scenerii opisanych w niniejszym podręczniku, bez trudu dostrzeże zupełnie odmienny rodzaj fabuły. Zazwyczaj jest to coś w rodzaju opowieści o aroganckich ludziach, którzy wtargnęli na terytorium wilkołaków, zamierzających odeprzeć ten atak. Jest to jednak dobry początek dla niemal każdej kroniki.

Łowy

Sercem **Wilkołaka** są łowy. Polowanie oznacza coś również i dla nas, ludzi – jest symbolem naszego związku z naturą, tego że działamy jako drapieżniki i boimy się zostać zwierzyną. Gracze angażują się w nie natychmiast, ponieważ mogą odgrywać myśliwych znacznie potężniejszych od byle człowieka z bronią palną oraz odczuwać dojmujący dreszcz bycia zwierzyną licznych wrogów Odrzuconych. Łowy rozwijają również grę, motywując graczy do przejmowania inicjatywy i działania. Nawet jeśli to postaci są zwierzyną, muszą pozostawać w nieustannym ruchu, by nie wpaść w łapy wrogów. Łowy są rdzeniem ciągłej walki z intruzami z Cienia. To one czynią wojnę Odrzuconych z Nieskalanymi Plemionami tak koszmarnie niebezpieczną grą podchodów i zasadzek – nie jest to zwykła krwawa rzeź.

Choć nie każda opowieść to „łowy", należy o nich pamiętać przez całą kronikę. Walka z niebezpiecznym wrogiem może być o wiele bardziej ekscytująca, jeśli gracze znajdą sposób, by odwrócić role – stać się myśliwymi, czyniąc przeciwnika swą zwierzyną. Polowanie może zachować swój nastrój, nawet jeśli przedstawiane jest w inny sposób. Wątek romantyczny jest o wiele bardziej interesujący, jeśli gracz jest podświadomie przekonany, że jest dla swej partnerki osaczaną zwierzyną – ich zabiegi o wzajemne względy zabarwia wówczas instynktowny lęk. Negocjacje rozejmu z wampirami nabierają intensywności, jeśli każda ze stron przygląda się bacznie drugiej, starając się wyczuć, kto kogo będzie tropił, jeśli dojdzie do zerwania zawieszenia broni. Podobnie jak w przypadku każdego innego motywu, wątku czy opisu – łowów nie można nadużywać. Jeśli gracze każdą sesję rozpoczynają pytaniem „Na co dziś zapolujemy?" albo „Co będzie polowało na nas?", to widocznie motyw nieco się przejadł. Jednak motyw łowów, wykorzystany w odpowiedni sposób, wzmacnia w graczach poczucie, że grają nie zwyczajnymi ludźmi, lecz drapieżnymi bestiami w ludzkiej skórze. Mogą więc naprawdę uwierzyć w to, że ich postacie są *wilkołakami*.

Konflikt kontra walka

Konflikt i brutalne starcia to nie to samo, choć Narrator może omyłkowo uczynić je tożsamymi. Gdy ma się mało czasu, a trzeba przygotować wątki fabularne na kilka sesji, aż

nazbyt łatwo jest wrzucić do gry szereg wrogów do rozbicia w puch. Taki motyw jest sposobem na mocne zakończenie długiej opowieści, w której postaci w końcu na dobre pokonują swoich wrogów. Nadużywanie go jednak nie oddaje całej gamy konfliktów, jaką dysponuje gra. Postaci powinny stawiać czoła także konfliktom duchowym, emocjonalnym, społecznym oraz intelektualnym. Muszą zmagać się z przemocą, lecz także w znaczeniu psychologicznym, tzn. powstrzymywać się od mordowania swych przyjaciół i rodzin w napadzie Szału Śmierci. Utrzymywanie terytorium nie jest jedynie kwestią rozdzierania na strzępy tego, co się postaciom nie podoba. Powinno ono zmuszać postaci do aktywnego zarządzania wszystkim, co na tym terenie się znajduje. Brzemiona Ojca Wilka nie są lekkie.

Mimo to **Wilkołak** jest grą przesiąkniętą motywem walki. Sama natura wilkołaków sprawia, że reagują na wiele problemów agresją. Pierwotne Instynkty skłaniają ich do walki znacznie bardziej, niż inne istoty. Nie należy postrzegać walki negatywnie, wyłącznie jako sposobu na rozładowanie agresji. Dobrze poprowadzona walka może być bowiem równie intensywnym odgrywaniem postaci, co każda inna sytuacja.

Tworzenie postaci

Tworzenie postaci może zdawać się raczej sprawą graczy, a nie Narratora. Jest to jednak punkt, od którego rozpoczyna się tworzenie całej kroniki. Nawet jeśli Narrator, dobierając graczy, ma już w myślach wyraźnie nakreśloną kronikę, sam proces definiowania postaci będących jej głównymi bohaterami wpływa na jej ostateczną formę. Narracja jest wspólnym dziełem. Jeśli więc kronika nie będzie zawierała elementów interesujących każdego z graczy, skazana będzie na niepowodzenie.

Postaci stworzone przez graczy są mogą powiedzieć Narratorowi wiele o rodzaju kroniki, w jakiej gracze chcieliby wziąć udział. Jeśli stworzą watahę miejskich postaci, istnieje spora szansa, że nie będą zainteresowani kroniką osadzoną w głuszy. A nawet gdyby byli, zapewne będą chcieli takiej, która podkreśli to, jak bardzo są daleko od domu. Jeśli stworzą grupę postaci ukierunkowanych na walkę, prawdopodobnie opowieść o tajemnicach i wewnętrznych konfliktach nie rozpali ich wyobraźni. Najlepszym sposobem na uniknięcie takich niezgodności jest przedyskutowanie z graczami rodzaju kroniki już na samym początku. Zważywszy na terytorialną naturę wilkołaków, ustalenie rodzaju środowiska interesującego graczy jest sprawą nadrzędną.

- **Jedność watahy**

Choć wilkołaki są terytorialne, są również stworzone do życia w wataże. Życie i działanie w ramach watahy jest sednem ich natury. Wszystkie gry narracyjne wymagają pewnego stopnia współpracy postaci graczy, **Wilkołak** wymaga jednak znacznie więcej. Postaci w watażе muszą móc ufać sobie nawzajem w ogniu bitwy. Mają na głowach znacznie więcej niż tylko obronę swych terytoriów. Wewnętrzne spory i walki to coś, co jest im na pewno niepotrzebne. Nie oznacza to jednak, że między postaciami nie ma miejsca na konflikty. Od samego początku jednak muszą być w stanie względnie swobodnie ze sobą przestawać. Jednym z zadań Narratora podczas procesu tworzenia postaci jest wyszukiwanie potencjalnie nierozwiązywalnych konfliktów między postaciami i podpowiadanie graczom alternatyw. Nie należy jednak naciskać – gracze zdecydowali się na grę w **Wilkołaka**, a watahy są istotną częścią tej gry. Wataha, która będzie ciągle rozdarta wewnętrznymi konfliktami, zburzy istotny dla gry klimat „grupy braci przeciw całemu światu".

- **Niewykorzystane haczyki**

Oprócz zorientowania się, jaki rodzaj kroniki preferują jego gracze, Narrator powinien podczas tworzenia postaci i w trakcie preludium ustalić również, jakie haczyki fabularne wynikające z życia postaci przed Pierwszą Przemianą pozostały niewykorzystane. Nawiedzające postać echa jej przeszłości to podstawa fabuł wszelkich seriali, a gry narracyjnie nie są tu wyjątkiem. Dają postaciom silne zakorzenienie w historii, umożliwiając graczom zanurzenie się w kronikę.

Wiele wątków pojawi się w wyniku wybranych przez gracza Atutów. Cechy te są liczbowym odzwierciedleniem ludzi z przeszłości postaci – przydatnych jej kontaktów i tym podobnych. Prawdziwych ludzi lub zdarzeń, które Atuty te przedstawiają, nie trzeba opisywać od razu ze wszystkimi szczegółami. Niektóre detale, takie jak imiona i nazwiska, oraz ogólne relacje z tymi osobami mogą być przydatne. Nie ma jednak potrzeby wypełniać wszystkich szczegółów. Jeden lub dwa ważniejsze elementy układanki, takie jak ogólny opis rodziny i przyjaciół postaci, warte są pracy, gdyż dają graczowi podstawy do działania. Resztę najlepiej opisać później, gdy gracz poczuje już postać. Daje to także Narratorowi szansę na samodzielne wprowadzanie wątków.

Wilkołak

Wilkołaki nie są ludźmi. Być może to banał, jednakże ma ogromny wpływ na to, jak Narrator będzie prowadził kronikę. Wilkołaki postrzegają otoczenie inaczej niż ludzie, a nawet inaczej niż wilki. Świadomość istnienia świata duchów daje im unikalną perspektywę świata. Aby prawdziwie zanurzyć graczy w świecie Odrzuconych, Narrator musi pomóc im ujrzeć go oczyma wilkołaka. Oznacza to uwzględnienie tego, co odróżnia Uratha od nas – ich zmysłów, zdolności zmiany kształtów, ich duchowości oraz nieludzkiej furii.

Zmysły

Człowiek korzysta przede wszystkim ze zmysłu wzroku, a zaraz po nim – ze słuchu. Dla wilków najważniejszym ze wszystkich zmysłów jest węch, choć wzrok, słuch i smak również odgrywają ważną rolę. Wilkołak natomiast ma do dyspozycji cały ten zakres zmysłów – w proporcjach zależnych od aktualnie przyjętej formy. W postaci ludzkiej postrzega świat ludzkimi oczyma i uszami, w wilczej – bada go zarówno nosem, jak i oczyma. Ogarnięty Szałem zalewany jest morzem danych poprzez wszystkie zmysły, co pokazuje mu świat w całym bogactwie detali. Dobry Narrator będzie zwracał uwagę na wszystkie zmysły niezależnie od okoliczności, jednakże Narrator **Wilkołaka** powinien zwracać na nie szczególną uwagę.

Węch

Przekazywanie informacji otrzymywanych przez postaci przy pomocy zmysłu węchu to największe z wyzwań stojących przed Narratorem Wilkołaka. To zmysł równie istotny dla wilkołaków co wzrok, dający im jednak bogactwo informacji dla nas po prostu niedostępnych. Nowoczesne programy naukowe o wilkach obrazują znaczniki zapachowe jako jaśniejące chmury informacji, co pomaga przełożyć doznania wilków na formę przystępną dla bazujących na wzroku ludzi. Metafora ta bardziej przydatna jest dla Narratora niż dla graczy. Jeśli będzie myślał o zapachu osób, przedmiotów lub tropów jako chmurze informacji, która rozciąga się w pewnym dystansie od faktycznego źródła woni, może to pomóc w dokładniejszym przekazywaniu informacji odbieranych przez postaci, które w trakcie gry poruszają się w takich chmurach zapachów.

Oto kilka przykładów informacji, jakie postaci zaczerpnąć mogą z zapachu:

- natura danej istoty;
- wiek danej istoty;
- czas, który minął odkąd opuściła dane miejsce;
- stan zdrowia tej istoty;
- co dana istota jadła.

Wilki wykorzystują znaczniki zapachowe do oznaczania granic swego terytorium. Robią to oddając mocz co kilka metrów podczas obchodu danego terenu. Niektóre wilkołaki naśladują ten zwyczaj. Nieopatrzne wkroczenie na terytorium innej watahy powinno być niemożliwe dla wilkołaka w formach innych niż Hishu lub Dalu. Narrator musi informować graczy o zbliżaniu się do znacznika zapachowego, gdy jeszcze są daleko od samej granicy. Dotyczy to większości silnych zapachów. Tak, wilcze zmysły rzeczywiście są niezwykle wyczulone.

Owszem, wilkołaki są wydajnymi maszynami do zabijania, jednakże na część tej wydajności składa się zdolność pozyskiwania ogromnej ilości danych o swej zwierzynie, jeszcze zanim się ją ujrzy. Przekazanie tych informacji, jeśli tylko postaci są w stanie je zdobyć, to zadanie Narratora. Co zrobią z nimi gracze, zależy już wyłącznie od nich.

Skowyty

Nawet dla zwyczajnych wilków skowyty są formą komunikacji o wielkim bogactwie i ogromnej głębi. Długie szczęki Gauru, Urshul i Urhan pozwalają wilkołakom na wydawanie skowytów o tym samym rezonansie i skali, co skowyty zwyczajnych wilków, a ich wyczulone zmysły umożliwiają im rozpoznawanie indywidualnych cech tych głosów. Na przykład, jeśli



wilk zostanie odseparowany od swej watahy – wyje. Wataha pochwyci skowyt i odpowie nierównym wyciem poszczególnych wilków. Wilk może wykorzystać te różnice do określenia kierunku, z którego dobiegają skowyty, i udać się w tamtą stronę.

Dla wilkołaków skowyty te są formą porozumiewania się na dystansie mierzonym w kilometrach. Należy jednak pamiętać, że w ten sposób Uratha nie są w stanie przekazać złożonych wiadomości. Wilkołak nie przekaże więc informacji typu: „Jestem w parku, atakuje mnie piętnaście Beshilu!". Może jednak dać do zrozumienia, że jest atakowany, a skowyt pozwoli przybliżyć miejsce, w którym się znajduje, stan jego zdrowia oraz jak poziom zagrożenia.

Formy

Jedną z najbardziej atrakcyjnych aspektów odgrywania wilkołaka jest zdolność zmiany kształtów. Umiejętność dowolnego przechodzenia między pięcioma formami jest unikalną cechą tej gry; gracze będą z niej korzystać w toku całej kroniki. Narrator może z łatwością wykorzystać tę skłonność tworząc dla graczy okazje do wykorzystania poszczególnych form. Każda z nich ma swoje przeznaczenie, powód, dla którego stała się częścią wilkołaczego arsenału. Każda jest w unikalny sposób przystosowana do różnego rodzaju wyzwań. Umożliwienie graczom korzystania z nich wszystkich wymaga od Narratora jedynie pewnego planowania. Pościg może stać się szansą do gwałtownych zmian kształtów. Ludzka postać przyda się podczas ścigania zwierzyny ulicami miasta, Urshul – gdy zechcą nadrobić stracony dystans po opuszczeniu granic miasta, wilcza forma – gdy muszą prześliznąć się przez niewielką szczelinę na ścieżce, Dalu – by szybko rozprawić się ze sprzymierzeńcem ściganego, który próbuje zatrzymać wilkołaka, oraz, na koniec, Gauru – gdy trzeba stoczyć ostateczną bitwę ze schwytanym wrogiem.

Nota bene, łatwo jest pogubić się w tym, kto w jakiej formie się obecnie znajduje, zwłaszcza podczas walki, gdy jest to najistotniejsze. Warto więc wykonać niewielką tabelę wszystkich postaci i nanosić na niej aktualną formę każdej z nich. Narrator może poprosić o to graczy, zazwyczaj jednak wygodniej będzie mu robić to samemu. Zabieg taki pomoże mu utrzymać płynność rozgrywki, gdyż nie będzie musiał nieustannie pytać graczy, w jakich formach obecnie są ich postaci.

Dzika furia

Wilkołak to nie tylko zwykła osoba, która może zmieniać się w wilka. Przemiana budzi w duszy Uratha coś prawdziwie dzikiego, zdolność do potwornej furii, dużo większej niż u zwierząt. Aby poradzić sobie z tymi przypływami wściekłości, trzeba postępować ostrożnie. Jeśli Narrator będzie w każdej scenie rozgrywki wzmacniał w postaciach mordercze instynkty, z łatwością może zniechęcić graczy na przerażające strony życia wilkołaka. Nieustannie udowadniając im, że Uratha jest zagrożeniem dla wszystkich wokół, może zniechęcić graczy do przejmowania się otoczeniem ich postaci. Wszak i tak wszystko zostanie zniszczone w następnym napadzie morderczego szału. Jeśli nie ma absolutnie żadnego wytchnienia od wrodzonej furii wilkołaka, nadzieje i marzenia poszczególnych postaci przestają mieć znaczenie, a wszyscy zaczynają grać tą samą, znękaną postacią. Kronika nie przetrwa przesadnego nacisku na furię.

Z drugiej strony jednak, zaniedbanie motywu wewnętrznej dzikości Uratha może mieć na kronikę równie negatywny wpływ. Wilkołaki nie mają neutralnego podejścia do swojej natury. Bycie wilkołakiem nie jest bezpieczne ani wygodne. Bez czegoś, co przypominać będzie o pierwotnej bestii drzemiącej w rdzeniu duszy Uratha, gracze mogą być znużeni i zacząć traktować swe postaci jak superbohaterów o ograniczonym zakresie mocy. Żadne z tych podejść nie oddaje prawdy o życiu wilkołaka. Narrator powinien być gotów w dowolnym momencie w brutalny sposób przypomnieć graczom o tym, że Uratha są istotami furii. Niemnie jednak powinien również zapewnić im możliwość położenia nacisku również na inne aspekty osobowości postaci. Niełatwo uzyskać tę równowagę, ale jest ona niezbędna do tego, by gracze podchodzili do rozgrywki poważnie, wciąż dobrze się bawiąc.

Duchowość

Dla nas duchowość jest kwestią religii, wiary w coś, czego nie widzimy. W przypadku wilkołaków oznacza coś, z czym się zmagają, z czym czasem zawierają niebezpieczne pakty. To nader prawdziwe istoty, które Uratha spotykają aż nazbyt często. Nie oznacza to jednak, że interakcja z Cieniem jest może wilkołakom spowszednieć. Jako myśliwi świata materii, Uratha postrzegają świat duchów tylko powierzchownie. Totemy, z którymi są związani, dysponują pewnym stopniem zrozumienia, jednak to nie wystarcza. Zresztą niewiele z tego dociera do wilkołaków. Uratha mogą poznać duchy obecne na terytorium ich watahy, a także rytm ich funkcjonowania, jednakże każde zaburzenie tego rytmu staje się przerażającym, niezrozumiałym wydarzeniem. Jest tak szczególnie wtedy, gdy jego źródła leżą w głębi *Hisil*.

Najpotężniejsze z duchów są tak niedostępne dla przeciętnego wilkołaka, jak bóstwa ludzkich religii dla nas. Nikt się z nimi nie widuje ani bezpośrednio nie kontaktuje. Nawet ich sługi, z którymi wilkołaki się spotykają, mogły nigdy nie widzieć danego ducha na własne oczy. Ci pomniejsi wasale czerpią od ważniejszych duchów sens istnienia, nie utrzymują z nimi jednak codziennego kontaktu. Mit o Ojcu Wilku i Matce Lunie zdaje się wyjaśniać wiele kwestii, ale równie wiele pytań pozostawia bez odpowiedzi. Nawet Dzieci Luny, z którymi wilkołaki paktują, nie są i nie powinny być wystarczającym dowodem na istnienie bogini-matki, a przynajmniej takiej, w jaką wierzą Uratha.

Przede wszystkim jednak wilkołacza świadomość istnienia świata duchów pozwala Uratha stwierdzić, że wszystkie działania mają konsekwencje o wiele poważniejsze niż to, co są w stanie dojrzeć ludzie. Czyny, emocje i przedmioty – wszystkie odbijają się w duchowym cieniu świata. To echa, które mogą trwać jeszcze długo po zaniknięciu ich źródła. Prawdziwa tożsamość świata odbita jest w Cieniu, a *Hisil* to mroczne i szalone miejsce. Wilkołaki zyskują całkowicie odmienną perspektywę na świat i życie ludzi – częstokroć sprzeczną z ich poglądami sprzed Przemiany.

Wataha

Wataha jest najważniejszym elementem społeczeństwa wilkołaków. Plemiona kierują podejściem wilkołaka do opieki nad terytorium, zapewniają też nieco wskazówek w sprawach duchowych. Ale gdy na ściany zaczyna tryskać krew, Uratha może polegać wyłącznie na swej watażе. Jest związana z nim mocniejszymi więzami niż rodzina, przyjaciele i kochankowie. Członkowie watahy żyją razem lub blisko siebie. Spędzają ze sobą większość wolnego czasu. Lojalność wobec watahy jest większa niż lojalność wobec rodziny. Warto podkreślać rolę watahy w toku gry, jako że jest to jeden z kluczowych elementów nastroju **Wilkołaka: Odrzuconych**. Ludzie zauważają, że wilkołaki są „gangiem", komentują to i odpowiednio reagują. Jeśli okoliczni ludzie są zaznajomieni z watahą i zobaczą jednego z jej członków, zwrócą uwagę, czy czasem gdzieś w pobliżu nie ma pozostałych. Kochankowie i przyjaciele mogą potajemnie zazdrościć bliskości, jaka łączy członków watahy, nie rozumiejąc, na czym polega. Takie przejawy zazdrości i niechęci jednak tylko zbliżają watahę ze sobą. A właśnie o to chodzi Narratorowi.

Nie wszystko zawsze jednak idzie zgodnie z planem. Może się zdarzyć, że wataha zaczyna się rozpadać na skutek naturalnych konsekwencji odgrywania postaci przez graczy. Co należy wtedy zrobić?

Brak jedności w watażе

Często mówi się, że najgorszą rzeczą, jaką wataha wilkołaków może zrobić, to przelać swą własną krew. Ochrona terytorium przed intruzami ze świata duchów to mordęga nawet dla jednomyślnej watahy. Wilkołaki, które nieustannie skaczą sobie do gardeł, będą więc miały z nią nie lada problemy. Narrator powinien śmiało wyciągać konsekwencje w stosunku do watahy, w której nie ma jednomyślności. Jej sąsiedzi szybko wyczują nadchodzące kłopoty i zaczną urządzać wypady na terytorium watahy. Będą sprawdzać, jak trwałe okażą się dokonane podczas takich wypadów zdobycze. Mordercze szeregi Nieskalanych Plemion wykorzystają każdą okazję, by ostatecznie podzielić i podbić watahę. Nawet duchy mogą zacząć coraz liczniej przelewać się przez Barierę i Nękać coraz więcej ofiar, podczas gdy wilkołaki koncentrować się będą na własnych problemach. Podziały pojawiające się w watażе odbijają się na kondycji jej terytorium. Jeśli wataha się po tym pozbiera, będzie miała przed sobą spore wyzwania. Gdyby okazało się, że postaci nie będą w stanie dalej ze sobą współpracować, możliwe, że runie przez to cała opowieść. Oczywiście pewien stopień wewnętrznego skonfliktowania jest w zasadzie konieczny – wataha, która świetnie się we wszystkim dogaduje, jest po prostu nudna. Jeśli jednak konflikt przestaje być tylko „przyprawą", a staje się zagrożeniem dla ciągłości kroniki – czas zacząć działać.

Co w takim razie Narrator może zrobić, by pogodzić grupę zwaśnionych wilkołaków? Najprostszym rozwiązaniem jest przedstawienie im bezpośredniego zagrożenia. Nic nie powoduje u graczy tak wielkiej koncentracji na współpracy, jak realne zagrożenie życia ich postaci. Gdy zbliża się walka, zaskakująco szybko znikają powody do waśni. Jeśli starcie będzie sugerowało jakiś większy problem, tym lepiej. Mając na głowie bardziej złożone kłopoty, gracze najpewniej odsuną na bok najgorsze konflikty dzielące ich postaci.

Gdyby jednak doszło do najgorszego, Narrator powinien porozmawiać z graczami o problemach. **Wilkołak** skupia się na koncepcie watahy, która współpracuje w ochronie wspólnego terytorium. Robi to przynajmniej w takim zakresie, w jakim gracze skłonni są zgodzić się co do znaczenia słowa „chronić". Jeśli nie będzie to atrakcyjne dla wszystkich lub chociaż niektórych graczy, być może oznacza to, że nie zrozumieli oni właściwie założeń gry i lepiej grałoby się im w coś innego. By nie pozwolić na powolny rozkład kroniki, należałoby jak najszybciej uświadomić graczy.

Hierarchia w watażе

Jedynym wyjątkiem w zasadzie jedności w watażе jest walka o ustalenie hierarchii. Każda wataha potrzebuje przywódcy, nawet jeśli przywództwo zmienia się według ustalonych reguł. Zazwyczaj przywódca zostaje wyłoniony w toku gry i jest to jak najbardziej akceptowalne rozwiązanie. Niektórzy gracze wolą jednak odgrywać bardziej wilcze akty uległości i dominacji, co jest równie dobre. Narrator powinien jednak upewnić się, że wszystkim graczom odpowiada taki rodzaj tarcia między postaciami i że są oni w stanie pozostawić wykształcające się antagonizmy w świecie gry.

Patronaty

Jednym z najważniejszych elementów życia watahy są patronaty poszczególnych postaci. Gdy wszystko układa się należycie, wataha powinna okazywać posłuszeństwo wilkołakowi, który w danej sprawie jest najbardziej kompetentny. Na przykład, jeśli Uratha próbują negocjacji pokojowych z duchami, wataha oddaje przewodnictwo Elodothowi. Jeśli zamierza infiltrować jakąś organizację albo sabotować jakąś instytucję, najlepszym wyborem będzie Irraka. Narrator powinien zachęcać graczy do tego rodzaju zachowań, tworząc sytuacje, które dają przewagę jednemu z patronatów, i każdemu graczowi dając szansę, by się wykazał.

Wilkołak jest grą zawierającą liczne elementy walki. Jeśli Narrator pozwala równowadze przechylić się w stronę walki, faworyzuje tych, którzy grają Rahu. Wszystkie wilkołaki są istotami stworzonymi do walki, jednak to Rahu są elitarnymi siłami Ludu, Uratha, których życie poświęcone jest doskonaleniu umiejętności wojownika i taktyka. Kronika będzie ciekawsza dla wszystkich w niej uczestniczących, jeśli Narrator przewidzi wyzwania dla każdego z patronatów. Nie ma gwarancji, że gracze skorzystają z każdej z przedstawionych im okazji. Jeśli jednak szanse będą wyrównane w toku całej kroniki, każda z postaci będzie miała swoją możliwość zabłysnąć.

To podejście zakłada oczywiście, że Narrator ma w grupie wystarczającą liczbę graczy, by stworzyć w watażе przynajmniej po jednej postaci każdego z patronatów. Choć możliwość zbudowania watahy pięciu wilkołaków, z których każdy jest odmiennego patronatu, jest sytuacją idealną, nie jest to jednak konieczność – zwłaszcza jeśli Narrator nie dysponuje piątką graczy. Jeśli brakuje kilku wilkołaków, braki zapełnić można postaciami stworzonymi przez Narratora. Gdy liczba graczy jest wystarczająca, lecz żaden z nich

nie chce odgrywać konkretnego patronatu, nie ma w tym nic złego. Ważne jest tylko, by postaci kontrolowane przez Narratora odgrywały role drugoplanowe i pozwalały graczom być gwiazdami. Ich wybór Narrator powinien uznać za sugestię, jaka rozgrywka ich interesuje, i odpowiednio dostosować do tego swoją opowieść. Pierwszy z głównych wątków kroniki powinien zawierać wyzwania wymagające od postaci wykorzystania ich mocnych stron, takie do których postaci są wręcz stworzone, a pomijać aspekty związane z patronatami, które nie mają w wataże swych postaci. Gdy postaci zyskają doświadczenie i te zwyczajne wyzwania będą dla nich łatwiejsze, Narrator zawsze może podsunąć im coś trudniejszego, leżącego poza zadaniami przyjętych przez nie patronatów. Należy również pamiętać, że konkretne zdolności poszczególnych patronatów, takie jak bycie posłańcem do świata duchów czy posiadanie wejrzenia wojownika, to nie tylko wymierne korzyści, lecz także zachęta do odgrywania postaci. Każda z tych zdolności powinna zapewniać pomysły na głębsze wciągnięcie postaci w opowieść.

Rahu

Jest kilka sposobów na to, by gracz odgrywający Rahu mógł nadać swej postaci głębi i uczynić ją kimś więcej, niż tylko tym, kto przelewa najwięcej krwi, własnej i cudzej. Po pierwsze, należy wziąć pod uwagę rolę Rahu w planowaniu strategii walki. To sfera, w której jest ekspertem. Wilkołaki nie są wyłącznie oportunistami, jak wilki. Dysponują zdolnością strategicznego planowania, tak samo jak ludzcy generałowie. To właśnie jest rola Rahu. Księżyce w Pełni są również odpowiedzialne za bojowe wyszkolenie watahy i powinny być zachęcane do pomocy w trenowaniu wszystkich jej członków.

Narrator może podkreślić specjalne uzdolnienia Rahu poprzez:

- przygotowywanie walk, które wymagają planowania, by wataha miała jakiekolwiek szanse je wygrać;
- kontrolowanie liczby walk w rozgrywce, aby Rahu wykazywał się na tym polu, nie dominując jednak całej kroniki;
- postawienie nazbyt pewnej siebie lub niezdyscyplinowanej watahy naprzeciw wrogów, którzy znacznie ją przewyższają, co zachęci wilkołaki do trenowania pod opieką Rahu.

Zdolność wejrzenia wojownika pozwala Rahu na wykazanie się również poza walką. Umiejętność względnego oszacowania siły wroga umożliwia Księżycowi w Pełni zbieranie informacji przydatnych z taktycznego punktu widzenia. Zapewnia mu również porozumienie z innymi Rahu, pozwalając im odnosić się do siebie nawzajem właściwie, bez konieczności ciągłego weryfikowania przechwałek. Niewiele jest wilkołaków tak szczerych wobec siebie jak Rahu. Zdolność odczytywania wzajemnej siły eliminuje większość bezsensownych konfliktów nawarstwiających się w innych zrzeszeniach wojowników.

Cahalith

Brzemienny Księżyc jest skarbnicą zarówno wilkołaczej mądrości, jak i okolicznych opowieści. Jest prorokiem i wieszczem watahy. Graczowi takiej postaci Narrator przekazać może specjalnie napisane legendy z danego terytorium albo legendy Ludu. Będą to opowieści odnoszące się do bieżących wydarzeń kroniki lub do wątków, które Narrator zamierza wprowadzić na przyszłych sesjach. Narrator może również nękać i dręczyć tę postać proroczymi snami dotyczącymi przyszłych opowieści. Ponadto Cahalith wykazuje większą niż inne wilkołaki biegłość w porozumiewaniu się skowytami. Jeśli wataha zostanie z jakiegokolwiek powodu rozdzielona, co czasem się zdarza, to właśnie Brzemienny Księżyc ma największe szanse, by nawiązać kontakt ze wszystkimi jej członkami. Być może jego głos nie rozbrzmiewa samotnie, lecz z pewnością rozbrzmiewa jako pierwszy.

Narrator może podkreślić specjalne uzdolnienia Cahalitha poprzez:

- zsyłanie Cahalithowi snów i koszmarów zawierających sugestie odnośnie do prawdziwej natury wyzwania stojącego przed watahą albo też przyszłych wątków fabularnych;
- osadzenie korzeni przeciwnika w przeszłości terytorium watahy, której poznanie wymaga znajomości zarówno legend wilkołaków, jak i ludzkiej historii;
- przekazanie tej części rozdzielonej watahy, w której jest Cahalith, ważnych informacji, które reszta watahy musi natychmiast poznać.

Prorocze sny Brzemiennego Księżyca mogą zdawać się sporym wyzwaniem, warto jednak uznać je za wyjątkową szansę. Należy postrzegać je nie jako „oszustwo" gracza usiłującego poznać rozwój fabuły przed czasem, lecz raczej jako szansę na podsunięcie graczom emocjonujących strzępów wizji przyszłości lub okazję do poruszenia graczy nowymi wskazówkami. Proroczy sen to również pretekst do przerażenia graczy koszmarnymi wizjami tego, czego się obawiają. Nie należy jednak tych zdolności nadużywać. Ostatnią rzeczą, jakiej chce Narrator, jest gracz Cahalitha, który zobojętnieje wobec wizji lub nie będzie chciał korzystać ze zdolności swego patronatu.

Elodoth

Pozycja Półksiężyca, pomiędzy światłem a cieniem, umożliwia mu podjęcie się wielu ról w wataże. Poza nią funkcjonować może jako dyplomata (oczywiście w granicach osiągalnych dla bestii w ludzkiej skórze) – szczególnie przydaje się w rozmowach z wilkołaczymi rywalami oraz skłonnymi do negocjacji duchami. To na nim ciąży największa odpowiedzialność za sprawiedliwość – uczciwy podział łupów, przydział Esencji, szanse przysłużenia się watażе według zdolności poszczególnych Uratha. Może być również zmuszony do wydawania wyroków na tego, kto złamie Przysięgę lub w inny sposób zadziała na szkodę watahy. Będzie musiał równoważyć to, co konieczne, z tym, co sprawiedliwe. Może również być osobą, która najlepiej wyczuje, gdy wataha zacznie „wypadać ze stanu równowagi" w wyniku ignorowania części swej natury – zbyt długie życie w ludzkiej formie albo unikanie obowiązku kroczenia przez Cień. Gdy wataha zbytnio skupia się na jednym z aspektów swego życia, Narrator może zasugerować graczowi prowadzącemu Półksiężyc, że jego postać odczuwa potrzebę spędzania większej ilości czasu w wilczej formie, odwiedzenia Cienia czy też zajęcia się jakąś inną częścią życia Odrzuconego, którą zaniedbała.

Narrator może podkreślić specjalne uzdolnienia Elodotha poprzez:

• postawienie na drodze graczy tajemnic, które rozwikłać można wyłącznie dzięki informacjom uzyskanym w drodze negocjacji z duchami;

• przedstawienie wataże problemu, którego źródło tkwi na terytorium innej watahy; rozwiązanie go wymaga ostrożnych negocjacji z okolicznymi Uratha;

• postawienie watahy w sytuacji, w której postaci mogą zacząć się ze sobą spierać – gdy, na przykład, okaże się, że rodziny dwójki z członków watahy znalazły się w tym samym czasie w zupełnie odmiennym niebezpieczeństwie, wilkołaki będą musiały zwrócić się do Elodotha, by ten zdecydował, kogo mają ratować w pierwszej kolejności.

Talent posłańca do świata duchów w naturalny sposób wpływa na odgrywanie postaci. To od niego pozostali bohaterowi będą oczekiwali przywództwa w negocjacjach z duchami, z którymi wataha wolałaby się ułożyć niż walczyć. Ukazując duchy jako ostrożne, skore do konfliktu z Uratha, ale skłonne wysłuchać tego, co Półksiężyc ma do powiedzenia, Narrator zachęca gracza do aktywnego uczestnictwa w próbach przekonania duchów do watahy. Wciąż jednak może mieć pewność, że zadanie to będzie dla postaci Elodotha wyzwaniem.

Ithaeur

Tak jak prawdą jest to, że wszystkie wilkołaki stworzone są do walki, tak samo prawdą jest, iż wszystkie zdolne są do interakcji ze światem duchów. Ekspertami w tej dziedzinie są jednak Ithaeurowie, których zakres wiedzy o świecie duchów wykracza poza tę niezbędną do doraźnych kontaktów z totemem watahy i duchami ofiarowującymi Dary. Księżycowe Sierpy dysponują znacznie głębszym zrozumieniem hierarchii duchów zamieszkujących terytorium watahy i ich wzajemnych zależności oraz przynajmniej odrobiną wiedzy dotyczącej tego, gdzie w Cieniu szukać można rozwiązań trapiących wilkołaki duchowych problemów. Wiedzą również, jak obronić siebie i watahę przed zakusami wrogich duchów oraz jak przejąć inicjatywę w walce z takim duchem.

Narrator może podkreślić specjalne uzdolnienia Ithaeura poprzez:

• wymóg wykorzystania rytuału do rozwiązania danego problemu;

• wykorzystanie antagonistów odgrywających rolę w obu świata, takich jak Azlu albo Nękani;

• umiejscowienie pożądanych przez graczy informacji lub przedmiotów w ostępach świata duchów, gdzie najłatwiej dotrzeć pod przewodnictwem Ithaeura.

Zdolność mistrza rytuałów ma bardziej subtelny wpływ na odgrywanie postaci. Nie ofiaruje bezpośrednio zrozumienia ani też dodatkowych kości. Zachęca jednak Ithaeura do bycia autorytetem watahy w sprawie rytuałów. Gdy Księżycowy Sierp będzie chciał nauczyć się nowych rytuałów, Narrator może stworzyć dlań okazję do interakcji z potencjalnymi nauczycielami. Mogą oni zaoferować Ithaeurowi lub jego watażе nowe haczyki fabularne. Oprócz tego wiele rytuałów ze swej natury zmusza do odgrywania postaci, co oczywiście daje Ithaeurowi co jakiś czas szansę zabłyśnięcia.

Irraka

Irraka jest członkiem watahy polującym w ciszy, tym, który prowadzi, gdy trzeba polować skrycie i szybko zabijać. Dysponuje odpowiednimi Darami i skłonnościami do wkradania się w miejsca, w których nie jest mile widziany, by wykradać tajemnice i siać zamęt. W razie potrzeby jest zarówno agitatorem, jak i szpiegiem. Choć czasem oznacza to, że musi oddzielić się od watahy, by wykonać misję zwiadowczą. Oddany swej roli Irraka zazwyczaj po prostu wyprzedza nieco watahę, zajmując doskonałą pozycję do zasadzki, podczas gdy reszta Uratha osacza zwierzynę.

Narrator może podkreślić specjalne uzdolnienia Irraka poprzez:

• rozmieszczenie na terytorium watahy sekretnej organizacji potajemnie siejącej ferment;

• danie postaciom wskazówek mówiących, że wataha sąsiadów zbiera się do działania, po czym sprowokowanie jednej z postaci, by weszła na terytorium tej watahy z jakimiś ludźmi;

• umożliwienie jednej z postaci kontrolowanych przez Narratora posiadania niezbędnych dla graczy informacji, które pozyskać od niej mogą wyłącznie uciekając się do podstępu bądź szantażu – czyni ją to doskonałym celem dla Nowiu.

Zmysł zwiadowcy, którym dysponują posiadany przez Księżyce w Nowiu, zachęca graczy do zapoznawania się z otoczeniem. Może to stanowić dodatkowe wyzwanie dla Narratora, który improwizuje opisy. Pozwala to również, by Irraka był jego „królikiem doświadczalnym". Może być pierwszą z postaci, która ujrzy przerażającego ducha lub zorientuje się, że piec jest locus, ponieważ palono w nim kośćmi ofiar mordercy dzieci. Gdy jedna z postaci, jeszcze przed innymi, dowiaduje się czegoś przerażającego, w naturalny sposób wzmacnia to napięcie sceny. Oczywiście daje to również szanse na to, by Nów zabłysnął. Gdy Narrator weźmie gracza na bok, by powiedzieć mu, co jego postać ujrzała z dala od pozostałych, wszyscy odczują wzrost napięcia.

Terytorium

Świat Mroku widziany oczyma większości wilkołaków jest mniejszy od naszego. Uratha to istoty terytorialne, najlepiej czujące się na własnym terenie, niesklonne do podróżowania. Dziś oczywistością jest dla nas możliwość podróżowania na odległości niewyobrażalne dla naszych pradziadków. Wilkołaki postrzegają świat w sposób bardzo zbliżony do perspektywy naszych przodków sprzed kilku stuleci. Dla nich horyzont jest odległy, a to, co leży za nim, zbytnio ich nie interesuje. Zamiast tego przemierzają każdy centymetr swojej ziemi, szukając śladów ataku, negatywnego wpływu duchów lub nawet potencjalnych szans na rozszerzenie granic terytorium.

Początkowo z powodu tego aspektu natury Uratha rozgrywka będzie miała niewielki zasięg. Nowe watahy pracują przede wszystkim nad obroną niewielkiego skrawka Ziemi, który uważają za swój własny. Pierwsze etapy kroniki przesiąknięte są paranoją, ponieważ wataha nie może być pewna, czy przetrwa atak Nieskalanych albo czy zdoła na czas powstrzymać potencjalną napaść duchów.



Wraz z rozwojem gry postaci zaczynają poszerzać granice terytorium, raz na jakiś czas pozostawiając je na krótko bez opieki, kiedy wyprawią się w inne miejsca, wierząc, że po ich powrocie teren wciąż będzie bezpieczny. Z czasem mogą na tyle urosnąć w siłę, by rekrutować słabsze od siebie wilkołaki, aby broniły terytorium pod ich nieobecność. Mogą wtedy również zawierać potężne przymierza z sąsiadującymi watahami, aby podczas podróży zapewnić bezpieczeństwo swoim terenom. Na razie jednak teren watahy jest scenerią kroniki. Im będzie bogatszy w szczegóły, tym lepsza stanie się rozgrywka. Dobór takich detali zaczyna się już podczas procesu tworzenia postaci i od samego początku wymaga czynnego uczestnictwa graczy.

Miejskie lub wiejskie

Decyzja o rozgrywaniu kroniki w środowisku miejskim bądź wiejskim ma znaczący wpływ na jej nastrój i naturę przeciwników, których będzie wykorzystywał Narrator. Ponownie przy tym wyborze zastosowanie ma jedna podstawowych zasad Narracji – dowiedz się, czego chcą twoi gracze. Czy porusza ich pomysł bycia miejskimi wilkami, przemierzającymi mroczne ulice miasta, wymieniającymi przysługi lub ciosy z okolicznymi wampirami, polującymi na zimnokrwiste, nieludzkie duchy? A może bliższy jest im klasyczny motyw opowieści o wilkołakach – głusza mrocznych lasów, odosobnione domy i społeczności wrogo patrzące na obcych? Nastrój jest tu sprawą kluczową – co najsilniej wiąże się z ich wizją nowoczesnych wilkołaków i dzikiej furii?

Narrator dysponuje opcją późniejszej zmiany scenerii poprzez wypędzenie wilkołaków z ich terytorium i zmuszenie ich do znalezienia sobie nowego siedliska. Jest to jednak marne wyjście, skoro można dokonać właściwego wyboru już za pierwszym razem.

Możliwe, a nawet prawdopodobne, że opinie grupy na temat najlepszego dla kroniki środowiska będą zróżnicowane. W takim wypadku należy iść za głosem obu grup, umiejscawiając rozgrywkę na terenach podmiejskich lub na obrzeżu niewielkiego miasta. Decyzja taka umożliwia późniejsze zaistnienie wewnątrz watahy konfliktu, wskutek którego postaci kłócić się będą o to, czy rozszerzać terytorium na obszary miejskie, czy też na otaczające je pola.

Zabierając się za szczegóły

Szczegółowe opisanie scenerii, w której toczyć ma się rozgrywka, może zdawać się sporym wyzwaniem. Będzie to wszak rdzeń opowieści i całej kroniki. Popełnienie błędów w tym miejscu może mieć poważne konsekwencje. To *mogłaby* być prawda, gdyby nie pewna tajemnica: Narrator nie musi wykonywać całej pracy. Opisywane przez niego terytorium należy do postaci, a dobrym sposobem na przybliżenie graczom tego poczucia własności jest pozwolenie im na udział w jego stworzeniu. Najlepiej byłoby, gdyby wkład ten został wniesiony już w trakcie procesu tworzenia postaci.

Sposób, w jaki wataha została utworzona, ma pewien wpływ na to, jak postaci odnoszą się do swojego terenu. Jeśli starsze wilkołaki, które odnalazły je i wyszkoliły, przeniosły

je do zupełnie odmiennego zakątka świata, postaci nie mają zbyt wielkiego pojęcia o swym otoczeniu i terytorium. Pierwsze sesje spędzić mogą na odkrywaniu okolic. Jeśli jednak przyszłe terytorium nowej watahy jest im znane, Narrator powinien pozwolić graczom na opisanie go. Może wybrać pewne szczegóły z preludium i omówić je z graczami. Wszystkie miejsca, o których wspomną powinny zostać włączone w scenerię. Podczas opisywania osobistego tła postaci, Narrator może również zachęcić graczy do omówienia ulubionych miejsc postaci i często przez nie odwiedzanych. Gdzie spędzają wolny czas? W przypadku ataku, które miejsce będzie pierwszą linią obrony, a które ostatnią? Gdzie są najlepsze tereny łowne? Gdzie żyją postaci, a gdzie ich rodziny? Jakie elementy krajobrazu wyznaczają granice ich terytorium?

Pod wieloma względami opisywanie terytorium watahy przypomina tworzenie drugiej postaci – dla wszystkich graczy. Jeśli Narratorowi wystarczy czasu i zacięcia, może on podczas tworzenia postaci poświęcić godzinę na wspólne rozrysowanie na wielkiej planszy wymienionych do tej pory kluczowych miejsc oraz ich wzajemnych odniesień. Zamiast tego, by określić klimat terenu, może również wyszukać zdjęcia osiedli, elementów krajobrazu lub zabudowy miejskiej. Należy zwrócić baczną uwagę na to, by nie pozwolić jednemu z graczy zdominować tego procesu, oraz mieć na uwadze, że nie wolno zdefiniować wszystkich najmniejszych szczegółów. Podczas gry Narrator będzie bowiem potrzebował nieco swobody dla snucia swych opowieści. Przy odrobinie szczęścia jednak ten proces pomoże graczom wykształcić poczucie własności podobnego do tego, jakie mają postaci. Być może któryś z graczy umie rysować, malować lub używać oprogramowania graficznego i jest w stanie oddać najważniejsze elementy krajobrazu terytorium postaci.

Ludzie i miejsca

Ludzi i miejsca łączą głębokie więzi. Ci pierwsi bowiem mają większy wpływ na swe otoczenie niż jakikolwiek inny gatunek. Budując i niszcząc, ludzie przekształcają przestrzeń według własnych potrzeb, dostosowując ją do swych miejsc zamieszkania, pracy i wypoczynku. Natura ludzi zamieszkujących dany teren powinna być odzwierciedlona w wyglądzie ich otoczenia. Narrator powinien myśleć o tej zależności jako o mniej intensywnej wersji sposobu, w jaki mieszkańcy danego terenu wpływają na jego Cień. Jest to odbicie jednego z motywów **Wilkołaka**, mówiącego, że działania ludzi mają wpływ na ich otoczenie. Spokojna wioska, w której ludzie żyją we względnej harmonii z otoczeniem, szanując upływ pór roku i uprawiając ziemię przy zastosowaniu metod naturalnych, będzie się zapewne rozwijać w oparciu o ukształtowanie okolicznego terenu, przy wykorzystaniu naturalnych surowców. Jeśli jednak ten sam teren uprawiany będzie przez bezwzględne gospodarstwo rolne, zapewne zdominowany zostanie przez osiedla identycznych domów jednorodzinnych, przydrożne galerie handlowe oraz restauracje raczej zaburzające ukształtowanie terenu niż weń się wtapiające.

To samo dotyczy terenów miejskich, gdzie ludzie żyjący w harmonii z danym obszarem tworzą parki, ogrody na dachach i dbają o ochronę środowiska. Ci, którzy poddają się najgorszym instynktom mieszczaństwa, tworzyć będą betonowo-ceglaną, usłaną śmieciami pustynię, równie nieprzyjazną dla jej mieszkańców, co dla każdej innej formy życia.

Wszystkie te sytuacje to ekstrema, dają jednak pojęcie o tym, jak środowisko odzwierciedla żyjących w nim ludzi. Większość miejsc plasuje się gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami, najczęściej bliżej gorszego wariantu. Wiele okolic dysponuje miejscami położonymi w różnych punktach tej skali. Z zasady jednak terytorium watahy na początku jest w marnym stanie, zagrożone wieloma czynnikami. Jeśli wataha pragnie poprawić stan rzeczy, konieczna jest natychmiastowa interwencja. Gdy Narrator zacznie tworzyć więź pomiędzy ludźmi a miejscami już na początku swej kroniki, później będzie mu łatwiej odzwierciedlać w terytorium postępy dokonane przez watahę.

Element ludzki

Ludzkość odgrywa w świecie **Wilkołaka** skomplikowaną rolę. Łatwo jest powiedzieć, że wilkołaki dorastają, myśląc o sobie jako o ludziach, oraz że będą cenić swe ludzkie rodziny. Nie zawsze jest to jednak prawdą. Niewiele Uratha przechodzi przez dzieciństwo i okres dojrzewania bez blizn – trudne dojrzewanie i ogólne poczucie wyobcowania są częstym udziałem wilkołaków. Niektórych *nuzusul* podle traktują nawet ich własne rodziny. Bardzo szybko uczą się więc pogardzać ludźmi. W rezultacie tylko dla niewielu wilkołaków życie ludzkie jest większą świętością niż życie jelenia, dachowca czy gołębia. Mogą przejmować się swym partnerem lub ukochanym krewnym, rozedrą jednak na strzępy każdego człowieka, który zagrozi im lub ich bliskim. Instynktowny strach skręcający trzewia ludzi znajdujących się w pobliżu wilkołaka jedynie wzmaga te uczucia.

Z drugiej jednak strony, ludzie zapewniają wilkołakom otuchę, której nie znajdą nigdzie indziej. Żaden z nich nie jest w stanie zrozumieć tego, co dzieje się w sercu wilkołaka, mogą jednak przynajmniej próbować. Niektóre wilkołaki nie przestają traktować ludzi jako swych najbliższych krewnych, nieustannie poczuwając się do obrony ludzkiej rasy. Dla tych wilkołaków człowieczeństwo jest jednym z najistotniejszych powodów do obrony świata materii – pragną chronić swoich partnerów i rodziny.

Ostateczna decyzja odnośnie do uplasowania się w tym spektrum należy do graczy. Jeśli jeden z nich chce grać wilkołakiem, który przejmuje się bardziej prawami zwierząt niż ludzi, ma do tego prawo – tak samo jak gracz, który zamierza odgrywać wilkołaka szczerze wierzącego oraz otwarcie deklarującego, że ludzie godni są ochrony ze względu na ich cnoty własne. Narrator powinien zachęcać graczy nawet najbardziej aspołecznych wilkołaków do przejmowania się losami choć jednego człowieka. Może to być dzieciak z ulicznego gangu, który dobrze dogaduje się z pitbullami sąsiada, albo kierowca autobusu, który usiłuje być przyjazny, mimo widocznego zdenerwowania. Pozwala to wilkołakom mieć coś jeszcze, o co mogą walczyć, a tacy drugoplanowi bohaterowie mogą urozmaicić odgrywanie postaci pierwszoplanowych. Niektórzy z graczy nie zechcą wiązać się z takimi postaciami, uważając, że postaci, do których się zbliżą mogą zginąć lub zostać pojmane by wywrzeć na nich samych wpływ. Oczywiście

jest to w pewnym stopniu prawda – **Wilkołak** należy do gatunku horroru, w którym nikt nie może czuć się bezpiecznie. Najlepiej, by Narrator omówił sprawę z graczami, którzy są niechętni takim pomysłom. Powinien zagwarantować, że nie zamierza ich nękać, poprzez udowadnianie im raz po raz, że wszelkie ich wysiłki są bezcelowe. Może poprosić ich, by zaakceptowali ryzyko grożące ich ukochanym jako część tego, co czyni „narracyjną grę dzikiej furii" tak interesującą.

Od czego zacząć

Oczywiście, nie ma potrzeby szczegółowo opisywać każdej z osób żyjących w okolicy lub regularnie się w niej pojawiających. Wymagałoby to wielkiego nakładu pracy, wręcz absurdalnego, w zamian za niewielkie korzyści. Rozpoczynając grę, Narrator powinien opisać lokalne władze oraz postaci, które mogą okazać się istotne dla fabuły – zarówno śmiertelnych, jak i duchy. Z biegiem czasu powstała grupa postaci będzie się powiększać. Kluczowe osoby gotowe będą jednak od razu, wraz z kilkoma postaciami „ubarwiającymi" scenerię, takimi jak sklepikarze czy właściciele barów.

Warto również określić miejsca najistotniejsze dla okolicznych mieszkańców. Gdzie robią zakupy? Gdzie pracują? Gdzie wypoczywają i spędzają wolny czas? Gdzie mieszkają? Jaki nastrój mają te miejsca? Wzajemne zależności pomiędzy tymi obszarami pozwolą Narratorowi oszacować, kiedy ludzie będą się między nimi przemieszczać i jakie trasy obiorą. Takie niewielkie szczegóły mogą zdawać się nieistotne, nadają jednak opowieści niezwykłego realizmu. Co więcej, tworzą naturalny rytm terytorium watahy. Gdy postaci do niego przywykną, jakiekolwiek jego zaburzenie może stać się haczykiem fabularnym. Wskazywało będzie bowiem, że zaszło coś niewłaściwego. To kolejny z powodów, dla których wataha powinna zapoznać się ze swoim terytorium.

Postaci drugoplanowe

Jednym z nadrzędnych zadań Narratora jest kompletowanie drugoplanowej obsady terytorium wilkołaków oraz tworzenie postaci, z którymi Uratha będą się spotykać. Postaci te pogrupować można według trzech kategorii. Są to postaci epizodyczne, które pojawiają się w kronice jedynie przelotnie, powracające, zamieszkałe w okolicy, które stanowić będą główną część obsady, oraz postaci napływowe, stanowiące długofalowe wyzwania dla postaci graczy.

Postaci epizodyczne

Postaci te podobne są do filmowych aktorów dalszego planu. Spełniają pewną niewielką rolę, po czym idą w zapomnienie. Są recepcjonistami, dostawcami, właścicielami sklepów, ochroniarzami czy turystami włóczącymi się po terytorium watahy. Nie mają większego wpływu na opowieść. Oczywiście można wchodzić z nimi w przelotne interakcje, mogą być ofiarami bądź przeciwnikami postaci, mogą nawet mieć imiona. Nie ma w nich jednak nic szczególnego oprócz roli, którą mają spełnić podczas spotkania z postacią. Nie ma potrzeby rozpisywania ich jako pełnoprawnych postaci. Standardowe cechy, opisane w rozdziale ósmym **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**, wystarczą w razie potrzeby wykonania w ich imieniu jakiegokolwiek testu.

Mimo to warto odnotowywać imiona tych postaci i dotyczące ich szczegóły. Czasami wydarzenia oraz deklaracje graczy powodują, że ktoś, kogo Narrator pierwotnie uznał za postać epizodyczną, staje się znaczącym członkiem obsady. Może się zdarzyć, że wataha upodoba sobie odwiedzanie pewnego sklepu, który pierwotnie miał być lokacją jednorazową. Konkretna część miasta okaże się ważniejsza, niż Narrator się spodziewał. Postać gracza umówi się na randkę z epizodyczną postacią kawiarnianej kelnerki, a gracz zechce dowiedzieć się o niej więcej. Zaniedbanie ciągłości w przypadku tych drobnych członków obsady z pewnością przyczyni się do osłabienia realności terytorium.

Postaci powracające, zamieszkałe w okolicy

Kuszącym podejściem jest wprowadzanie do gry wyłącznie tych postaci, które są istotne dla toku opowieści. To podejście jest korzystne, ponieważ pozwala przyspieszyć bieg opowieści i odciąża Narratora. Ma jednak również pewne znaczące wady. Może przyczynić się do osłabienia zawieszenia niewiary. Gdy gracze przywykną do takiej formy Narracji, zaczną analizować każdą osobę, z którą stykają się ich postaci. Będą zadawać sobie pytania, takie jak: „Jaką ona gra w tym wszystkim rolę?", „Co planuje?", „Czy to on jest mordercą?". Podejście takie powoduje, że gra zaczyna przypominać wielką łamigłówkę, nie zaś rozwijającą się opowieść. Czasem daje to ciekawy efekt – w końcu taki jest trzon wszystkich opowieści detektywistycznych. W przypadku kroniki **Wilkołaka** jednak może się to okazać mało pomocne. Zależność watahy od terytorium oznacza, że nawet w gęsto zaludnionym miejscu, jeśli sceneria ma sprawiać wrażenie naturalnej, pewne postaci będą co i rusz powracały. Sprzedawcy, miejscowi policjanci, barmani w ulubionej knajpie watahy – to osoby, z którymi Uratha będą ciągle przestawać. Warto już wcześniej opisać część z tych postaci, ponieważ obecność wielu z nich na sesjach stanie się nieodzowna, gdy tylko na początku zarysują się zwyczaje i ulubione miejsca watahy. Narrator nie powinien mieć oporów przed tworzeniem tych postaci *ad hoc*, wynotowywaniem najważniejszych faktów z nimi związanych; ich tło, relacje i cechy może rozbudowywać później, pomiędzy sesjami. Być może to zaskakujące, ale w ten właśnie sposób często powstają najlepsze z postaci drugoplanowych.

Niech narrator nie waha się zabijać swych dzieł. **Wilkołak** to gra czerpiąca z motywów właściwych dla horroru. Nie obejdzie się więc bez ofiar. Wrogi i dziki świat zamieszkiwany przez Odrzuconych nie będzie wiarygodny, jeśli nie przedstawi się graczom namacalnych dowodów na to, że cienie zamieszkują mordercze siły. Czasami doskonałym sposobem na podkreślenie tego faktu jest właśnie odpowiednie uśmiercenie jednej z postaci powracających (np. przy pomocy pazurów postaci graczy).

Postaci napływowe

Ludzie nie respektują granic wilkołaczego terytorium. Ci, którzy pracują na terenie przejętym przez wilkołaki, mogą mieszkać gdzie indziej. Terytorium, na którym znajduje się jakaś atrakcja turystyczna, będzie narażone na ciągły napływ nowych osób. Niektóre z nich mogą przywlec ze sobą własne duchowe problemy. Dlatego też budując obsadę drugoplanową, Narrator powinien skupić się nie tylko na ludziach żyjących na terenie watahy, lecz także na tych, którzy żyją

poza nim, a mogą nań wpływać. Ludzie ci to dla watahy kłopot. Mogą oddziaływać na jej terytorium, nawet jeśli je opuszczą i spędzą wiele czasu poza jego granicami. Niektórzy, szczególnie jeśli dzierżą władzę, są potentatami albo przywódcami religijnymi, mogą wpływać na terytorium watahy, nawet jeśli nigdy nie postawili na nim stopy. Stają się przez to znacznie poważniejszym wyzwaniem dla wilkołaków, zwłaszcza jeśli żyją na terytorium innej watahy. To samo dotyczy, rzecz jasna, przyjaciół i krewnych żyjących poza terytorium, ponieważ wilkołakom niełatwo się z nimi kontaktować. Jeśli Narrator weźmie pod uwagę to, gdzie żyją poszczególni członkowie obsady drugoplanowej, łatwo będzie mu uwypuklić obcą naturę wilkołaków. Postaci graczy będą zmuszone pomyśleć dwa razy, nim zdecydują się udać w miejsca, które mogły swobodnie odwiedzać przed Pierwszą Przemianą.

Antagoniści

Antagoniści to wyjątkowy rodzaj postaci drugoplanowych. Są wrogami. Gdy ogląda się film lub czyta książkę, rzadko zapamiętuje się jakiekolwiek postaci drugoplanowe, poza najlepszymi. Antagoniści jednak powinni szczególnie łatwo zapadać w pamięć. W przypadku większości obsady drugoplanowej Narrator będzie miał czas, by w toku kroniki wykształcić osobowość danych postaci i ich cechy szczególne. Antagoniści mogą jednak pojawić się tylko na czas jednej opowieści, być może nawet tylko jednej sesji. W ich przypadku całą tę pracę należy wykonać zawczasu. Narrator nie będzie miał okazji, by wykształcać ich cechy podczas rozgrywki. Jeśli zaś nie włoży odpowiedniego wysiłku w ich przygotowanie, będą płaskie. Nie pomoże to w wywołaniu emocjonalnej reakcji graczy. Narrator zaś powinien dążyć do jej uzyskania – pragnie strachu, gniewu, a nawet zachwytu (typu: „Świetnie, kolejna szansa na skopanie tyłka temu gnojkowi").

Podobnie jak wszystkie pozostałe postaci, antagoniści dzielą się na trzy wymienione wcześniej grupy. Rywalizujące z postaciami graczy watahy Uratha to zazwyczaj postaci napływowe. Postaciami epizodycznymi są sługi, nieświadome pionki, pracownicy ochrony oraz inni przeciwnicy stanowiący niewielkie wyzwanie. Wystarczają na potrzeby sceny walki albo krótkiego przesłuchania, raczej jednak nie zabawią dłużej.

Powracające postaci mogą dla wilkołaków być czymś więcej, niż dla zwykłych ludzi. Złodziej zapewne nie narobi w Cieniu wielkich szkód, ale zawzięta plotkarka zmieni podłoże okolicznych emocji do tego stopnia, że przyciągnie uwagę... czegoś. Społeczeństwo uznałoby za złoczyńcę pierwszą z postaci, a nie drugą. Odrzuceni mogą jednak zinterpretować tę sytuację odwrotnie. Postaci napływowe mogą być powracającymi antagonistami kroniki – wilkołakami Nieskalanych Plemion, złośliwymi i potężnymi duchami, które żyją w okolicy albo w głębi świata duchów; mogą też mieszkać z Odrzuconymi po sąsiedzku. W kronice miejskiej antagoniści ci mogą być nawet wampirami albo ludzkimi łowcami wilkołaków. Dzięki swemu beztroskiemu podejściu do duchowych konsekwencji swych czarów, również magowie nadają się na powracających rywali. Jeśli jednak Elodoth watahy jest dobry w swym fachu, wilkołaki mogą zawrzeć pakty o nieagresji z okolicznymi wampirami i magami, o ile istoty te nie są bezpośrednim zagrożeniem i nie trzeba ich przepędzać. Postaci takie mogą wręcz awansować z antagonistów na powracające postaci drugoplanowe.

Duchy

Duchy to kolejna kategoria postaci obsady drugoplanowej, o której należy wspomnieć. Świat duchów odgrywa główną rolę w rozgrywce **Wilkołaka**, a Uratha bacznie obserwują jego mieszkańców. Jeśli element ten ma mieć odpowiednią wagę, postaci duchów muszą być opisane równie skrupulatnie, co ludzie i wilki. Oczywiście Narrator znacznie lepiej zaznajomiony jest z ludźmi i wilkami niż z duchami. Dużo więcej informacji o duchach i mieszkańcach *Hisil* przeczytać można w *Dodatku pierwszym*. A tymczasem należy mieć na uwadze poniższe wytyczne.

Zastosowanie mają tu ponownie trzy kategorie. Postaci epizodyczne to słabsze z duchów zamieszkujących *Hisil*. Wilkołaki mogą je zignorować, o ile nie jest z nimi coś nie w porządku. Są to duchy drzew, roślin, budynków oraz inne lokalne duchy, a także te, które przechodzą na krótki czas do świata materii, wracając dopiero wtedy, gdy wyczerpie się ich zapas Esencji lub gdy napotkają watahę, która zechce się z nimi rozprawić. Duchowe „epizody" tworzą nastrój i nie powinny być nadużywane. Wyższą kategorię stanowią postaci duchów powracających. Należy do nich totem watahy oraz inne, ważniejsze duchy z terytorium watahy. Może do nich należeć duch jeziora leżącego w pobliskiej dolinie oraz liczne zmienne duchy okolicznych miast i miasteczek. Do kategorii tej należy również każdy z Nękanych, któremu wataha darowała życie, oraz wszyscy uciekinierzy ze świata duchów, którzy zdecydowali się trwać w postaci bezcielesnej po materialnej stronie Bariery. Postaciami napływowymi są potężne duchy z ostępów *Hisil* oraz wrogie duchy z terenów leżących poza kontrolą watahy.

Najczęściej duchy te są przeciwnikami, a konfrontacje z nimi mają zazwyczaj formę bezpośrednią. Są istotami, które dewastują terytorium wilkołaków lub przylegające do niego tereny poprzez umyślne działanie lub za sprawą przypadku. Czasem te stare, mądre istoty bywają źródłem pomocy albo nauk, a wilkołaki polują na nie, by poszerzać swe zdolności i wiedzę. We wszystkich tych wcieleniach są znaczącymi figurami mającymi wpływ na kronikę i zasługującymi na wyróżnienie. Jeśli należą do tych rzadkich wyjątków, które nie są nastawione antagonistycznie ani nie odczuwają niechęci do wilkołaków, zawsze powinien być po temu jakiś powód – duch otwarcie ofiarujący pomoc to coś tak niezwykłego, że zawsze wymaga wyjaśnienia. Nader łatwo jest postrzegać duchy jako istoty wybijane na sztancy, pozbawione cech indywidualnych. Nie oddaje to jednak ducha i nastroju gry. Wilkołaki wyniosły się na pozycję nadzorców świata duchów, tymczasem same po części nimi są. Choć większość duchów odnosi się do tej zwierzchności z niechęcią, niektóre zgadzają się, by ją szanować, łagodzić konflikty i, mimo wszystko, współpracować z wilkołakami. Powody takie postawy są rozmaite i zależą od danego ducha, toteż osobowości tych istot powinny być równie interesujące i bogate, co w przypadku postaci świata materialnego.

Horror

Podobnie jak pozostałe gry Świata Mroku, **Wilkołak: Odrzuceni** to gra Narracji będąca horrorem. Pomimo elementów śledztwa i tajemnic, akcji i przemocy oraz odrobiny humoru, gra ta jest przede wszystkim horrorem. Być może to zupełnie logiczne, skoro większość historii o wilkołakach to opowieści grozy. Ta gra jednak stawia wilkołaka – samo źródło owej grozy – w centrum opowieści, zamiast delegować go do roli antagonisty. Wilkołak jest tu protagonistą. Jeśli więc nie ma horroru ucieczki przed wilkołakiem, gdzie go w tej grze szukać? Definicja „grozy" mówi, że jest to szczególnie intensywne uczucie przerażenia, szoku i odrazy. Nasuwa się więc pytanie: czego boją się wilkołaki? Jeśli Narrator zna odpowiedź, jest na dobrej drodze do stworzenia prawdziwie porywających fabuł **Wilkołaka**.

Czego boją się wilkołaki?

Wilkołaki to przerażające istoty. Są szybkie, śmiertelnie niebezpieczne i błyskawicznie leczą rany. Co może przestraszyć taką istotę? W odniesieniu do Świata Mroku odpowiedź brzmi: „mnóstwo różnych rzeczy". Uratha są w stanie szybko się leczyć, ale nie są nieśmiertelne. Są silne, lecz nie najsilniejsze na świecie. Mogą cierpieć, i to nie tylko fizycznie. Nie są opętanymi brutalami; to inteligentne, myślące istoty, które obchodzi los ludzi, które przejmują się pewnymi rzeczami i sprawami. Gdy tylko zaczniesz przejmować się czymkolwiek – choćby własnym życiem – pojawia się przerażająca perspektywa straty i bezsilności. Jak na ironię, w przypadku rasy, która zmuszona była zabić swego praprzodka, większość grozy **Wilkołaka: Odrzuconych** skupia się wokół pojęcia utraty terytorium, ludzi, równowagi oraz panowania nad sobą i otoczeniem. W filmach o wilkołakach zazwyczaj zabija osoba, po której najmniej można by się tego spodziewać. Kogo więc lękają się wilkołaki?

One same

Nie może być gry o wilkołakach, w której Odrzuceni nie obawiają się siebie samych. Boją się kłębiących się w nich niepohamowanych instynktów drapieżnika, zniszczeń, które mogą poczynić, gdy zawładnie nimi Szał. Obawiają się, że mogą się przedzierzgnąć w przebiegłe, wygłodniałe, zezwierzęcone istoty, którymi zawładnęła żądza mordu i furia przerażająca nawet najdziksze zwierzęta. Uratha dorastają w przekonaniu, że są jedynie ludźmi. Szok Pierwszej Przemiany, poprzedzających ją wizji oraz następującej wraz z nią dramatycznej zmiany perspektywy potrafi zszargać nerwy wielu wilkołaków. Zastanawiają się, czy ich świat może znów przewrócić się do góry nogami. Taka szansa istnieje za każdym razem, gdy wpadają w Szał Śmierci. Owładnięty *Kuruth* wilkołak, jedynie szczęściu oraz, być może, interwencji pozostałych członków watahy zawdzięczać może to, że nie rozszarpał niewinnych ofiar, całkowicie obcych ludzi lub noszącej jego dziecko żony.

Oto fundament nieustannego lęku Odrzuconych o swych bliskich. Oczywiście obawiają się, że sprowadzą zagrożenie na swe rodziny przez swych licznych wrogów. Wielu ludzi jednak żyje z takim brzemieniem, chociażby przestępcy i stróże prawa.



Znacznie silniejszy jest lęk, że tym, co skrzywdzi rodzinę wilkołaka, będzie jego własna natura. Zbytnie zbliżenie się do prawdy o życiu Uratha grozi wpadnięciem w Delirium bądź, co gorsza, pod pazury ogarniętego Szałem wilkołaka. Gracze powinni przewidywać sytuacje, w których ich postaci przyjmą formę Gauru, i nie obawiać się ich. Czy tym razem kości obrócą się przeciwko nim? Czy wilkołak straci panowanie nad sobą i skrzywdzi tych, którzy mu towarzyszą? Ze swoją nową egzystencją wilkołaka postać nie powinna czuć się pewnie. Mądrzejszy, starszy członek plemienia może na krótko stać się jej mentorem, zanim ją odrzuci. Wtedy pozostanie jej samodzielna walka o przetrwanie, w której przykładem oraz nauką służyć mogą pozostali członkowie watahy, przemierzający ich tereny przedstawiciele plemion oraz wrogo nastawieni sąsiedzi. Dla istot społecznych to dość nietypowa izolacja. Nigdy nie mogą ujawnić się okolicznym mieszkańcom, ani też ufać wilkołakom spoza swej watahy.

Częścią grozy obecnej w rozgrywce jest to, że mimo kojarzącej się z wilkołakiem potęgi, jego życie jest czymś strasznym. Jest to najbardziej osobisty rodzaj horroru.

Inne wilkołaki

Podobnie do zwyczajnych wilków, Uratha są istotami terytorialnymi. Zamieszkałe w pobliżu watahy nie są przyjaciółmi ani sąsiadami, lecz potencjalnymi rywalami – wiecznie pożądliwie zerkają na terytorium watahy graczy. Wilkołaki nie mogą pozwolić sobie nawet na chwilę wytchnienia. Jeśli to zrobią, rywale wezmą to za oznakę słabości i zaczną wypróbowywać prawdziwą siłę watahy.

Bardziej przerażające jest to, że wataha kiedyś zawiedzie. Nieważne, jak silni staną się jej członkowie, wiek i choroby w końcu na nich zaciążą, a wtedy inni Uratha wyczują ich słabość. Wilkołak może przetrwać wszelkie boje z duchami, Nękanymi oraz innymi istotami, tylko po to, by zostać w końcu rozszarpanym przez kły i pazury swych pobratymców. Wilkołacze opowieści częstokroć nie kończą się słowami: „i żyli długo i szczęśliwie". Wieńczy je ostateczna, desperacka i skazana na niepowodzenie walka o przeżycie. Narrator z łatwością może unaocznić ten problem nawet najmłodszym i najbardziej zadziornym z wilkołaków, czyniąc ten los udziałem jednej z okolicznych watah, która rządziła całą okolicą zaledwie kilka lat wcześniej.

Inne wilkołaki przysłużą się kronice lepiej jako nieustanni rywale niż główni antagoniści. Ciągłe tarcia pomiędzy watahami mogą od czasu do czasu przyczyniać się do eskalacji konfliktu. Zazwyczaj jednak watahy wilkołaków są częścią złożonej struktury politycznej opartej na potędze i statusie. Jakiekolwiek naruszenie *status quo* powinno wynikać z działań bądź porażek watahy. Jeśli wilkołaki poniosą więcej niż jedną dotkliwą porażkę, skore do plotek duchy lub wrogie watahy będą wszystkim o tym rozpowiadać. Porażki te wkrótce zostaną ocenione jako możliwa oznaka słabości i podstawa do prób przejęcia terytorium. Gdyby wataha zdecydowała się na inwazję na cudzy teren, nawet ze „słusznych" pobudek, takich jak ściganie Nękanego, powinna zapłacić za swe działania odpowiednią cenę. Wkroczenie na terytorium innej watahy to doskonały pretekst do rozpoczęcia krwawej potyczki, nawet jeśli watahy zazwyczaj uważają się za sprzymierzeńców.

Nieskalane Plemiona

Nieskalani są wilkołakami w równym stopniu co Odrzuceni. Według własnej opinii są ucieleśnieniem ideałów Uratha, podczas gdy Odrzuceni to skalani heretycy, których należy zmieść z powierzchni ziemi. Nieskalani są nietknięci błogosławieństwami patronatów, czerpią jednak moc od swych potężnych totemów. Chodzą nawet słuchy, że mogą być wobec nich całkowicie ulegli. W wielu miejscach świata są liczniejsi od Odrzuconych. Większość wilkołaków wie przynajmniej co nieco o Nieskalanych, gdyż jedynie najbardziej niedbały mentor mógłby zaniechać ostrzeżenia swych podopiecznych przed nimi. Niewielu jednak wie cokolwiek poza najbardziej podstawowymi faktami. Jak wyglądają ich zgromadzenia? Jakie ofiary składają czczonym przez siebie wielkim bestiom? Odrzuceni tego nie wiedzą. Nieskalani nigdy nie pojawiają się na terytorium watah po to, by rozmawiać o filozofii czy teologii. Przybywają, by polować i zabijać.

Wiele horrorów opartych na postaciach psychopatów podkreśla ich obcy sposób myślenia oraz wyznawane przez nich wartości. Myśli takie czają się w umysłach ludzi, którzy wyglądają zupełnie normalnie. Taką rolę odgrywają w **Wilkołaku** Nieskalane Plemiona. Wyglądają jak wilkołaki i nawet zachowują się jak one, wyznawane przez nich wartości są jednak kompletnie odmienne, podobnie jak i ich poglądy. Postaci przekonują się nagle, że wszystkie techniki wypracowane do tej pory na potrzeby kontaktów z innymi wilkołakami okazują się bezużyteczne. Odrzuceni powinni stawić czoła groźnej niewiedzy i zagrożeniom czyhającym w natłoku na pozór zwyczajnych okoliczności. Nieskalani są dla Odrzuconych tym, czym wilkołaki dla ludzi – przerażającymi drapieżnikami o mocy bestii, inteligencji ludzi i okrucieństwie obu tych istot. Nieskalani są również ucieleśnieniem lęku przed potężniejszym wrogiem – są od Odrzuconych liczniejsi, potrzeba zatem niesamowitej przebiegłości i ogromnych zdolności, by przetrwać pełnowymiarowy atak jednej lub dwóch wataha Nieskalanych Plemion.

Duchy

Rdzeniem mitologii Odrzuconych jest poczucie odpowiedzialności za zagrożenia płynące z Cienia. Większość duchów będących rdzennymi mieszkańcami terytorium Uratha staje się im po pewnym czasie znajoma, a przynajmniej wilkołakom nieco łatwiej jest przewidzieć ich zachowania. Niełatwo czuć wobec nich sympatię, zwłaszcza że duchy nigdy nie poczują jej wobec wilkołaków. Przestając jednak z duchami, którym pozwalają przebywać na swym terenie, wilkołaki uczą się przynajmniej przewidywać ich reakcje. Z czasem zaczynają rozumieć, czego duch pragnie, co pcha go przez Barierę. Pomniejsze duchy będą obawiały się wilkołaków. Działania w świecie materii mogą jednak przyczynić się do zrodzenia potężnych duchów stanowiących poważne zagrożenie dla watahy. Istoty takie zazwyczaj początkowo nie zwracają na siebie uwagi. Wolą najpierw nabrać sił, czając się w swym zakątku *Hisil* i czerpiąc moc z czynów, które je żywią. Do czasu gdy Uratha odnajdą jedną z tych istot, mogą one się stać na tyle silne, by zagrozić całej watażе. W takim przypadku doniosłą rolę odgrywa naturalna niechęć duchów wobec polujących na nie wilkołaków, które pragną im rozkazywać.

Ponadto należy brać pod uwagę również uciekinierów ze świata duchów. Poszukują oni bezpieczeństwa, potęgi lub nowego domu na względnie spokojnych terenach przylegających do świata materii. Niektóre z nich mogą w akcie desperacji spróbować przetrwać po drugiej stronie Bariery, płacąc drogocenną Esencją za zapewniane przez nią bezpieczeństwo. Duchy te mogą być dużo potężniejsze niż te, które wataha zwykle spotyka na swoim terytorium. Trudniej przewidzieć ich pojawienie się. Wiele zerwało swe pierwotne więzi ze światem materii i stało się przerażającymi abstraktami tego, czym były wcześniej. Duch głodu jest nieskomplikowaną istotą, skupia się na tym, czym się żywi i co pobudza jego instynkty. Po stuleciach istnienia w głębi *Hisil*, może znać inne definicje głodu, zaczerpnięte od duchów, które niegdyś pochłonął, oraz koncepcje pragnień z zamierzchłej przeszłości. Duchy tego rodzaju są inteligentnymi, przebiegłymi istotami. Stanowią dla watahy prawdziwe wyzwanie, niezależnie od tego, którą stronę Bariery zamieszkują.

Ostatnią grupę stanowią duchy, które znalazły dla siebie ludzkiego, lub innego, nosiciela w świecie cielesnym. Stąd też wzięli się Nękani – kolejny symptom chaosu panującego w Cieniu. Wiele duchów uznaje, że łatwiej będzie im przeżyć po materialnej stronie Bariery. Ukrywają się tam przed najpotężniejszymi z sił duchowych, które mogłyby zechcieć je pożreć. Mogą tam jednak zbierać energię emocji i dzięki swym zdolnościom wpływać na świat. Nękani są doskonałymi przeciwnikami w kronice **Wilkołaka**, choćby dlatego, że stanowią taki sam pomost pomiędzy oboma światami, co Uratha. Zakorzenieni są zarówno w świecie ludzi, jak i świecie duchów. Ich dwoista natura niezwykle utrudnia ich wychwycenie. Niełatwo też oszacować ich siłę, jako że dosiadający nosiciela duch kryje się w jego wnętrzu. Wataha może przekonać się o tym, jak bardzo groźnym przeciwnikiem może być Nękany, dopiero gdy w końcu wywiąże się między nimi walka.

Jako element horroru, duchy są ucieleśnieniem konsekwencji czynów. Niebezpieczne duchy czerpią siłę z kolejnych morderstw, których sprawca czuje się zupełnie bezkarny. Istoty te są dokładnym odbiciem działań mordercy, odzwierciedlają jednak również niezdolność innych do powstrzymania go. Potężne zagrożenie duchowe może zrodzić się w społeczności, której tajemnicza przeszłość przesiąknięta jest nienawiścią. Będzie ono podkreślało ogrom odrażających czynów, jakich społeczność ta się dopuściła, pomimo że pozorny spokój panujący w tej grupie zdaje się temu przeczyć. Większość duchów oddaje słabość i egoizm ludzkich działań, niektóre jednak odzwierciedlają także i porażki Uratha. W animistycznym świecie **Wilkołaka** duchy przypominają, że niewidzialne zło jest dla nas równie wielkim zagrożeniem. Każdy czyn pociąga za sobą konsekwencje i, aby móc się z nimi zmierzyć, wataha musi nieustannie zachowywać czujność.

Roje

Wilkołaki i Nękani to nie jedyne istoty łączące oba światy. *Shartha*, zwane także Rojami (Azlu i Beshilu to tylko dwa ich przykłady), również zdolne są do przekraczania Bariery. Niektóre z nich dorównują potęgą Uratha, choć ich cele są zupełnie odmienne. W przeciwieństwie do wilkołaków *shartha* nie uznają terytoriów i nie okazują im krztyny poszanowania. Udają się tam, gdzie zechcą, i walczą z każdym, kto spróbuje pokrzyżować im plany. Wyjątkowo trudno je wytropić – jak bowiem można śledzić każdego szczura, każdego pająka? Jak poznać, który z nich obdarzony jest inteligencją?

Poczynaniami Rojów kierują instynkty. Nie można pozwolić aby wcieliły w życie swoje plany. Jeśli bowiem pozostawi się je bez nadzoru – zmienią świat w piekło. Co gorsza, ich instynkty przepełniają je jadowitą nienawiścią do wilkołaków. Jeśli nie jest ich wiele, będą ukrywać się przed wzrokiem Uratha w ciemnych zakamarkach. Gdy jednak urosną już w siłę, odczują przymus pozbycia się znienawidzonych łowców. Beshilu robią podkopy na terenach wilkołaków, by z zaskoczenia zaatakować Uratha całym mrowiem. Azlu czyhają na wilkołaki, snując wielkie sieci wokół loci. Zawsze mogą mieć na sobie ludzką skórę, ukrywając w ten sposób swą odrażającą naturę.

Roje stanowią doskonałe uzupełnienie dla szaleństwa Nieskalanych oraz mistycznej niesamowitości duchów. Nawet gdy nie działają bezpośrednio przeciwko którejś z odnalezionych przez siebie watah, ich dążenia prowadzą zazwyczaj do konfliktu z wilkołakami. Niewiele watah pozwoliłoby Azlu na zdławienie świata duchów na swym terenie poprzez oddzielenie go nieprzekraczalną dla nikogo, poza Rojami, Barierą. I tylko nieliczne watahy zaakceptowałyby zagrożenia płynące z chaotycznej mieszanki światów, jaką niosą ze sobą Beshilu.

Zarówno Azlu, jak i Beshilu są istotnymi czynnikami zmian w kronice. Dowodzą, że na świecie istnieją i działają jeszcze inne siły poza tymi, na które wilkołaki natykają się w granicach swego terytorium. To one są odzwierciedleniem tajemniczych zakłóceń w naturalnym biegu rzeczy, grozy życia zniszczonego przez niepojęte siły. Są też, rzecz jasna, istotami budzącymi przerażenie swą materialną formą. Gdy skradziona ludzka skóra zostanie rozpruta, a z rany wylezie chmara pająków lub szczurów, mało który wilkołak nie poczuje ukłucia lęku.

Ludzie

Wilkołaki chętnie patrzą na ludzkość z wyższością. Ludzie są słabi, bezsilni wobec pazurów Uratha, nie rozumieją duchowych prawd świata. Mają jednak pewną przewagę nad Ludem – liczebność. Na danym terytorium jest o setki, a może tysiące razy więcej ludzi niż wilkołaków. Jeśli ludzkość dowie się o istnieniu potworów czyhających w lasach i mrocznych zaułkach miast, może wykorzystać swą liczebność i przewagę techniczną, by wypowiedzieć Ludowi wojnę. Efekty działania Delirium chronią postaci w pewnym stopniu, nie można jednak w pełni na nich polegać. Ludzie nie muszą też ujrzeć wilkołaka ogarniętego Szałem, by odkryć, że jest z nim coś nie tak. Ludzkość zaś, pomimo wielkich osiągnięć w dziedzinie techniki, jest równie podejrzliwa i nieufna wobec odmienności, jak inne zwierzęta.

W mniejszym stopniu ludzkość odpowiedzialna jest za wiele z innych zagrożeń, którym czoła stawiają wilkołaki. Ludziom nie nadano specjalnego miejsca we wszechświecie – sami je sobie wywalczyliśmy. Sama nasza liczebność oraz nieustannie doskonalona umiejętność dostosowywania środowiska do własnych potrzeb miały znaczny wpływ na Cień Świata Mroku. Gracze mogą spędzić wiele sesji na zmaganiach

z duchowymi problemami na swym terytorium tylko po to, by ujrzeć, jak ich wysiłki są niweczone przez działania lokalnej komisji lub zainteresowanej danym terenem korporacji. To część potęgi ludzi. Dowolny duch, niezależnie od tego, czy jest Nękanym, czy też potężnym bytem z głębi Cienia, może zostać pokonany w boju lub zmuszony do zawarcia paktu, który powstrzyma go przed sprawianiem kolejnych kłopotów. O wiele trudniej jest w ten sposób kształtować opinię publiczną lub strategię biznesową firmy. Ludzie przerażają wilkołaki, ponieważ najczęściej zabijanie ich nie daje żadnego efektu.

Ludzie są uosobieniem grozy uczucia osaczenia przez przeważającego liczebnie wroga. Jakkolwiek jest się silnym, można zostać zmiażdżonym przez samą liczbę przeciwstawiających się ludzi. Jedna osoba jest niczym wobec całego tłumu.

Nieznane

Nie wszystko, z czym wilkołaki mają do czynienia, jest dla nich w pełni zrozumiałe. W Świecie Mroku, tuż poza zasięgiem naszego wzroku, skrywa się mnóstwo niewytłumaczalnych i przerażających rzeczy – potworne istoty, których istnienia nie opisują legendy Ludu, nawiedzone miejsca niemające nic wspólnego ze światem duchów, nieludzkie osoby pozostające pod wpływem czegoś nieznanego. Nie należy powstrzymywać się przed tworzeniem opowieści i przeciwników, na temat których nie ma wyjaśnienia ani nawet wzmianki w niniejszym podręczniku. Jeśli Narrator chce poprowadzić opowieść o dziwnym laboratorium chirurgicznym, które z porwanych bezdomnych tworzy potworne istoty, nie musi wyjaśniać graczom natury rzeczy. Kierujący nim lekarz wcale nie musi być wampirem, Nękanym, czy czymkolwiek o czym wilkołaki mają choć blade pojęcie. Nie należy zapominać, że nawet Uratha lękają się tego, co dla nich niezrozumiałe – niech gracze również o tym pamiętają.

Więcej niż strach

Groza to więcej niż lęk. Wiąże się ona również z odrazą, szokiem i bezsilnością. Pod koniec opowieści wrogowie mogą zostać pokonani. Z czasem lęk przed nimi osłabnie. Groza jest bardziej trwała, ponieważ tkwi w świadomości danej osoby, przypominając jej o chwili, gdy po raz pierwszy ją odczuła. Trudno jest jednak wywołać takie wrażenie. Rzadko będzie się udawało utrzymać nastrój grozy przez cały tok kroniki. Powinno się raczej mieć na celu wywoływanie jej w konkretnych sytuacjach, momentach, które wstrząsną graczami i postaciami, wytrącając je z błogiego spokoju i przypominając o tym, jak paskudnym miejscem może być Świat Mroku.

Krew, flaki i efekty specjalne

Jatka może wywoływać grozę. Jakaś część nas reaguje zgrozą, gdy widzimy na ziemi coś nagiego, odkrytego, coś, co powinno być w środku innej istoty. Przypomina nam to dobitnie o kruchości naszych ciał, o tym jak łatwo zadać nam śmierć. To zazwyczaj dobry sposób, by wprowadzać uczucie grozy we wczesnych stadiach kroniki. Izolujemy się od tego, co związane ze śmiercią. Nasze mięso przybywa do nas elegancko zapakowane, nie przypomina zbytnio zwierzęcia, którym niegdyś było. Na szczęście niewielu z nas było świadkami brutalnie zadawanej śmierci, więc takie zdarzenia wciąż mogą nas szokować.

Każdy fan krwawych filmów powie nam jednak, że czasem tego rodzaju obrazy powszednieją. Im dłużej ludzki umysł poddawany jest działaniu



pewnych bodźców, tym bardziej się na nie uodparnia. Filmy, przez które kiedyś nie mogliśmy spać, nie robią już na nas większego wrażenia. Równie często się na nich śmiejemy się, co podskakujemy ze strachu. Nowe tytuły muszą więc podnosić stawkę, by wywierać na nas tak samo silne wrażenie.

Ta sama zasada ma zastosowanie wobec jatek w toku kroniki. Początkowo barwne opisy krwi, wywleczonych jelit i innych pozostałości po walce będą robić na graczach duże wrażenie. Z czasem jednak przywykną oni do rozwłóczonych wnętrzności – **Wilkołak** daje wszak wiele okazji, by postaci mogły je ujrzeć.

Jakim więc cudem Narrator ma podtrzymać taki nastrój przez całą kronikę?

Podtrzymywanie nastroju grozy

Jednym z największych wyzwań dla Narratora jest utrzymanie w kronice nastroju grozy. Jak to już wcześniej powiedziano, horror zawiera element szoku, czegoś niespodziewanego. Czasami jest to spodziewane zdarzenie, przebiegające jednak w nieoczekiwany sposób.

Oczywiście czasem groza nie wynika z tego, co nieoczekiwane, lecz z tego, czego nadejścia postać naprawdę się obawia. Najlepsze zastosowanie ma to wobec osób dla postaci najdroższych. Charakterystyczna dla wilkołaków jest świadomość, że świat jest miejscem znacznie bardziej niebezpiecznym i złożonym, niż wydaje się ludziom. Postaci wiedzą o czyhających na świecie niebezpieczeństwach, nie mogą jednak w żaden z sposób ostrzec przed nimi swych najbliższych. Mogą jedynie mieć nadzieję, że zdołają ich ochronić... i drżeć przed porażką. Jeśli nie uda im się wybronić drogich im osób, nastrój grozy pojawia się automatycznie, poprzez nadejście tego, czego postać tak bardzo się obawiała. Co jednak, jeśli ukryty świat wpłynie na rodzinę i przyjaciół postaci w sposób, którego nikt się nie spodziewał? Być może kochanek stanie się *duguthim* albo źródłem mocy dla nowo zrodzonego ducha? Lęk, ból i gniew kochanka stają się na tyle silne i skupione, by stworzyć nowego ducha. Będzie on wspomagał swój wzrost, wzmacniając i rozprzestrzeniając te emocje wśród przyjaciół i rodziny wilkołaka. Forma, którą przybiera wróg, jest znajoma, jednak jej przejaw całkowicie odmienny.

To jedna z korzyści wynikających z terytorialnej natury **Wilkołaka**. Postaci poznają wiele miejsc i osób, zaczynają się o nie troszczyć (bądź ich nie znosić). Z biegiem czasu Narrator może spotęgować grozę, przybliżając zagrożenia do życia postaci. Kompletnie nieznajoma osoba, która stanie się Nękanym, to jedno. Gdy ten sam los spotka znajomą z okolicznego baru, to już coś zupełnie innego. Jeśli owładnięty zostanie członek rodziny, postać staje przed jednym z najtrudniejszych wyborów w życiu. Wilkołak może bez wahania zabić obcego Owładniętego, ale czy będzie w stanie uczynić to samo swej siostrzenicy?

Takie natężenie zagrożeń i wrażenia wywieranego na graczach musi być przeprowadzane z wyczuciem. Jeśli Narrator nadużyje zagrożeń wobec przyjaciół i rodziny, mechanizm ten zbyt szybko straci swą moc. Gdy zaś Narrator będzie się zbytnio ociągał z jego zastosowaniem, gracze będą tylko wyczekiwać, która z postaci jako następna przeżywać będzie emocjonalne rozterki. Początkowo może się to zdawać sporym wyzwaniem. Z biegiem czasu jednak Narrator nauczy się odczytywać emocje graczy. Zauważy, gdy będą się nudzić lub gdy pewne sytuacje im spowszednieją. Z Narracją jest tak, jak ze wszystkimi innymi sprawami. Im więcej czasu jej poświęcamy, tym większe są nasze umiejętności w tej dziedzinie.

Fabuła

Do tej pory koncentrowaliśmy się wyłącznie na postaciach i środowisku, w którym toczy się akcja kroniki. Co jednak z fabułą, która się w niej toczy? Natura Odrzuconych powoduje, że opowieść ta traktuje o ziemi, którą wybrali i którą chronią. Pomiędzy wilkołakami a ich terytorium istnieje intymna więź. Oznacza ona, że większość elementów fabuły związana jest z niebezpieczeństwami grożącymi tej ziemi oraz zamieszkującym ją ludziom. Dlatego też poświęcając czas na właściwe dopracowanie terytorium, ułatwimy sobie późniejsze rozwijanie fabuły. Nie warto jednak komplikować początku kroniki, ponieważ daje on graczom i ich postaciom okazję do zapoznania się z ludźmi, duchami i miejscami, zanim jeszcze nadejdą prawdziwe zagrożenia. Nikt jednak zbytnio się nimi nie przejmie, jeśli dotyczyć będą terytorium, z którym postaci jeszcze się nie identyfikują. Dodatkowo daje to Narratorowi szansę na ustalenie tempa, w którym sam wdrażał się będzie w prowadzenie narracji, oraz okazję sprawdzenia, co też gracze *naprawdę* chcą zrobić z kroniką.

Wasze pierwsze opowieści

Pierwsza opowieść dowolnej kroniki będzie sporym wyzwaniem. Narrator musi nawyknąć do gry i graczy, oni zaś do swych postaci, terytorium, a zapewne także i do zasad. Ostatnia rzecz, jakiej wszyscy potrzebują, to nadmiernie skomplikowana opowieść, która będzie zbyt wielkim wyzwaniem. Pierwsza z opowieści w toku kroniki musi być prosta. Należy postawić problem, który łatwo będzie zidentyfikować, a następnie zmierzyć się z nim i go rozwiązać. Jeśli Narrator ma zamiar poprowadzić dłuższy wątek fabularny, powinien go wcześniej zapowiedzieć. Główna opowieść niech będzie prosta i autonomiczna. Da ona Narratorowi i graczom czas na zapoznanie się ze wszystkimi aspektami gry. Będzie też satysfakcjonująca dla wszystkich jej uczestników.

Wielki wątek, niewielka opowieść

Większość kronik **Wilkołaka** skupia się na terytorium, co czyni je idealnym polem do snucia rozbudowanych wątków fabularnych. Ponieważ postaci przykute są do jednego miejsca, muszą radzić sobie z konsekwencjami swych działań. Te zaś są znaczącą częścią istoty **Wilkołaka: Odrzuconych**. Działania, których postaci dopuszczają się w świecie materii, mają odbicie w świecie duchów (i *vice versa*). Obecny tryb życia Odrzuconych wynika bezpośrednio z decyzji ich przodków o zabiciu Ojca Wilka i przejęciu jego obowiązków. Problemy istniejące w Cieniu wynikają z przyzwolenia na to, by ludzkość rozmnażała się i rosła w siłę z dala od zagrożenia stwarzanego przez duchy. To przykłady konsekwencji w skali makro. To samo jednak powinno tyczyć się skali mikro,

tzn. watahy i jej terytorium. Finał jednej opowieści może mieć nieprzewidywalne konsekwencje. Rodzina zabitego Owładniętego może pojawić się, by szukać morderców swego krewnego, zaś okoliczne duchy mogą stracić zaufanie wobec watahy, która rozwiązuje swoje problemy głównie przy użyciu przemocy. Czasami takie konsekwencje pojawiają się natychmiast, innym razem zaś nadchodzą dopiero w dalszej części kroniki. Postaci nie mogą przed nimi uciec, gdyż związane są ze swym terytorium. Nie mogą ich też zignorować, ponieważ spowoduje to zniszczenia w świecie duchów i pojawią się kolejne, jeszcze większe problemy.

Dlatego też należy myśleć o kronice dwupoziomowo. Po pierwsze, jako o pojedynczej opowieści, w której postaci stawiają czoła pewnemu wyzwaniu i rozprawiają się z danym problemem. Drugą warstwą jest poziom wyższy, na którym główne wątki fabularne określają sposób rozwoju terytorium. Gdy Narrator upora się już z pierwszymi opowieściami wprowadzającymi, powinien zacząć myśleć o głównych wątkach fabuły. Początkowe opowieści nakreślą oczekiwania graczy, czy to w kwestii odgrywania postaci, walki, prowadzenia śledztw, czy też wilczego przywiązania do patrolowania swego terenu. Te aspekty rozgrywki mogą być kompletnie odmienne od tych, które gracze deklarowali przed jej rozpoczęciem. To, co graczom wydaje się w nowej grze Narracji pożądane, może być zupełnie czym innym niż to, co sprawi im prawdziwą przyjemność. Dlatego też na początku więcej uwagi należy poświęcić rozwojowi terytorium i obsady drugoplanowej niż fabule. Łatwiej jest bowiem dostosować gotowe tło do innego trybu gry niż gotowe wątki fabularne. Mniej więcej w tym momencie Narrator powinien również zorientować się, kim będą główni antagoniści postaci graczy. Oto kilka przykładów takich wrogów:

- horda duchów, które uciekły z Cienia i ukrywają się pośród okolicznej ludności;
- osoba, której działania zakłócają funkcjonowanie świata duchów;
- duch, który urósł w siłę dzięki serii zdarzeń w świecie materii, takich jak morderstwa lub wypadki samochodowe, a teraz korzysta ze swych mocy, by terroryzować duchy zamieszkujące okolicę;
- zajmująca sąsiednie tereny wataha, która uznała, że postaci są słabe, a ich terytorium powinno zostać podbite.

Dalsze opowieści powinny więc skupić się na budowaniu owego większego zagrożenia. Wilkołaki zaczynają zajmować się skutkami zainteresowania wrogów ich terytorium, takimi jak morderstwa dokonywane przez jednego z Owładniętych albo napaści ze strony watahy rywali. Podczas rozwoju danego wątku, który może zająć dwie, trzy opowieści, ale i znacznie więcej, warto dorzucać nieco wątków pobocznych, związanych ze światem duchów oraz z zamieszkałymi w okolicy ludźmi. Przypadkowe, niepowiązane ze sobą zdarzenia mają przecież miejsce w świecie rzeczywistym. Wprowadzenie ich do świata fikcji pozwala uczynić go bardziej realnym, o ile tylko Narrator będzie pamiętał o tym, że działania wszystkich uczestników kroniki zawsze powinny mieć swoje następstwa.

Zaczynanie od zera

Przez chwilę kronika będzie pisała się sama. Gdy wprowadzi się do niej pewną liczbę elementów i weźmie pod uwagę konsekwencje działań postaci, Narrator może pozwolić tym opowieściom na rozwój w takiej kolejności, jaką wybiorą gracze. Po pewnym czasie jednak będzie musiał zacząć wprowadzać do fabuły nowe elementy, tworząc nowe wątki fabularne – o ile żadna katastrofa nie zmiecie postaci z powierzchni ziemi ani też nie zmieni terenu w bagno dręczone atakami duchów, co zmusiłoby sąsiadujące watahy do interwencji. Gracze mogą zechcieć wspomóc w tym Narratora, decydując się na poszerzenie granic terytorium, gdy obecnie utrzymywany teren zostanie już opanowany. Daje to Narratorowi doskonałą okazję do wprowadzenia nowych wrogów oraz problemów, z którymi będą musiały się zmierzyć postaci graczy.

Jeśli jednak Narrator ma zamiar wprowadzić nowe zagrożenie, lepiej, by zrobił to raczej w ramach większego wątku fabularnego niż pojedynczej opowieści. Wprowadzenie jednego z Rojów w jednej opowieści, a Nieskalanych w drugiej, sprawia wrażenie „potworów tygodnia", co umniejsza poczucie ciągłości miejsca i konsekwencji czyniące kroniki **Wilkołaka** tak dobrymi. Jeśli terytorium watahy jest najeżdżane i zatruwane przez Beshilu, wątek ten stanie się materiałem na całą serię opowieści. W ich toku wataha stara się odeprzeć ataki wroga dorównującego jej siłą i nie zajętego obroną swojego terytorium. Pojawienie się Nieskalanych wpłynie nie tylko na watahę graczy, lecz również na wszystkich okolicznych Odrzuconych.

Wprowadzenie nowych antagonistów jest dobrze wypróbowaną metodą na ożywienie nieco zastałej kroniki. Trzeba to jednak robić z wyczuciem. Jeśli wprowadzi się ich pomimo istnienia nierozwiązanych do tej pory problemów z terytorium, postaci, a nawet i gracze, mogą poczuć przytłoczenie nadmiarem zagrożeń i zobowiązań. Jeśli nowi przeciwnicy zaczną pojawiać się znikąd, Narrator może podważyć poczucie realności rozgrywki. Najlepiej będzie więc zaplanować zakończenia aktualnej grupy opowieści oraz wprowadzanie zapowiedzi nowych zagrożeń. Być może znajomi postaci zaczną się skarżyć na plagę szczurów, bądź też Uratha wyczują zapach nieznanego wilkołaka na skraju swego terenu. Będą rozpytywać o to innych Odrzuconych, jednak okaże się, że żadna z watah nie przyjmowała nowych członków. Później jeden lub dwóch przewodników watah potwierdzi, że natknęli się na to samo. Tego rodzaju wskazówki dają graczom do zrozumienia, że zbliża się coś nowego. Jednocześnie nie eliminują efektu zaskoczenia ani nie odciągają uwagi graczy od najistotniejszych w danej chwili problemów. Nie jest to szczególnie subtelna forma zapowiedzi przyszłych zdarzeń. Gdy jednak kronika oparta jest na konkretnym skrawku terenu, utrzymanie u graczy zawieszenia niewiary wymaga świadomości zbliżania się nowych zagrożeń, a nie tylko pojawienia się ich „na progu" terytorium watahy. Świat duchów jest w tej kwestii szczególnie użyteczny, jako że duchy są znacznie bardziej świadome tych częściowo nadnaturalnych zagrożeń. Powolny ruch strumienia duchowych uchodźców

przechodzących na terytorium watahy oznacza, że gdzie indziej sprawy mają się nie najlepiej. Wataha zajęta jest jednak aktualnymi problemami i nie ma czasu na przeprowadzenie śledztwa. Gdy strumień zamieni się w rwącą rzekę, wataha zrozumie powagę sytuacji.

Nowe wskazówki nie muszą mieć charakteru nadprzyrodzonego. Nagłe odkrycie obecności geodetów na terytorium watahy albo rozwieszone na latarniach obwieszczenia o zmianach planu zabudowy świadczyć mogą o zainteresowaniu tym terenem ze strony dużych firm. Zniknięcie znajomego watahy mogło wynikać z różnych okoliczności, np. mógł się on stać jednym ze Zwodzonych bądź Owładniętych, być może jednak do akcji wkroczył okrutny członek jego rodziny, przez którego w Cieniu aż się gotuje od paskudnych rzeczy.

Kluczowe dla właściwego przejścia od jednego zestawu zagrożeń do drugiego jest rozpoczęcie udzielania graczom fałszywych wskazówek, jednak bez odkrywania kart, aż do rozwiązania sprawy ostatniego ze starych zagrożeń. Niech postaci zwieńczą ostatnią opowieść bitwą z głównym antagonistą. Wtedy dopiero będą mogły zacząć się zastanawiać nad trapiącą ich od niedawna kwestią. W ten sposób Narrator może uniknąć rozczarowania wynikającego z rozwiązania jednego z głównych wątków. Taki układ fabuły wzmacnia również wrażenie, że wilkołaki uwikłane są w niekończącą się bitwę o terytoria.

Koniec

Wszystkie dobre opowieści mają swój koniec. Głównym problemem wielu kronik jest jednak to, że wcale do niego nie docierają. Często wpadają po prostu w zastój, bez wyraźnego zakończenia. Czasem warto przerwać kronikę, by uniknąć takiej sytuacji. Jeśli Narrator oraz jego gracze zaczynają tracić zainteresowanie bieżącą kroniką, czas najwyższy ją zakończyć.

Należy w takim wypadku przestać planować i zrezygnować z zamkniętych jednoaktówek, a skupić się na istniejących wątkach fabuły. Narrator powinien zrezygnować z wprowadzania nowych elementów na terytorium watahy i pozwolić wybrzmieć istniejącym fragmentom opowieści. Powinien również zacząć się przygotowywać do wielkiej konfrontacji z głównym antagonistą. **Wilkołak** to gra kładąca znaczny nacisk na krwawy bój na kły i pazury. Arcywróg wreszcie padnie pod ciosami i ugryzieniami owładniętej Szałem watahy, ulegając naporowi ich żądzy krwi.

Do tej watahy można zawsze powrócić, po upływie kilku tygodni, miesięcy lub lat. Wraz z graczami Narrator może jednak definitywnie zerwać z tą kroniką, a zwrócić się ku innej kronice **Wilkołaka**, innej grze Świata Mroku lub, być może, krzyżówce dwóch bądź trzech z nich. Grupa może wręcz wykorzystać fragmenty bieżącej kroniki jako podwaliny nowej. Jeśli zaczyna grać w **Wampira: Requiem** w tym samym mieście, w którym grała w **Wilkołaka**, wampirzy antagoniści ze starej gry mogą pojawić się także i w nowej. Jakiekolwiek decyzje podejmą gracze wraz z Narratorem, nie pożałują zakończenia kroniki w odpowiedni sposób. Kronika o właściwym finale będzie zawsze lepiej wspominana niż ta, która w ogóle się nie zakończyła.

Przy stole

Gdy Narrator wie już, jak stworzyć i rozbudować scenerię, jak dostosować opowieść do potrzeb postaci i jak nadać jej atmosferę horroru – czas zebrać graczy i zaczynać. Pora więc na najważniejszą z lekcji Narracji. Gdy prowadzący zasiądzie już z graczami i zacznie snuć swą opowieść, powinien pamiętać o jednym – fabuła nie może przetrwać kontaktu z graczami. Jest ona owocem rozgorączkowanej wyobraźni Narratora, który, w przeciwieństwie do dramaturga lub reżysera, nie jest w stanie narzucić graczom poruszania się po wytyczonych liniach. Ponieważ nad opowieścią pracuje również wyobraźnia graczy, fabuła będzie wiła się i skręcała w najmniej przewidywalnych kierunkach. Wbrew pozorom jest to dobra wiadomość. Oznacza bowiem, że Narrator nie musi zawczasu dopracowywać wszystkich szczegółów fabuły. Jeśli to uczyni, spowoduje tylko, że gracze udadzą się w zupełnie odmiennym kierunku niż on. Fabułę **Wilkołaka: Odrzuconych** znacznie lepiej jest kształtować jako serię miejsc, postaci i wydarzeń, które mogą być dowolnie zamieniane i zniekształcane w oparciu o reakcje postaci.

Narrator nie może sobie pozwolić na nadopiekuńczość wobec fabuły. Kronika musi być interesująca dla wszystkich jej uczestników. Jeśli stworzona opowieść zależy od tego, czy postaci odwiedzą dane miejsce, Narrator ma nie lada kłopot. Prawa rządzące Narracją mówią bowiem, że jest to jedyne miejsce, którego gracze będą unikali za wszelką cenę. Fabuła musi być na tyle elastyczna, by gracze mogli dążyć do celu wieloma ścieżkami.

Propozycje

Propozycja jest pomysłem wywodzącym się z teatrów improwizacji i komedii, działa jednak równie dobrze w grach Narracji. Ma miejsce wtedy, gdy jeden z uczestników rozgrywki wprowadza do niej nowe pojęcie bądź nową ideę, a pozostali muszą na nie zareagować. Propozycje są głównym sposobem wpływania graczy na fabułę i scenerię w toku kroniki. Przykładowo, mogą oni zasugerować odwiedziny w sklepie, barze, nad jeziorem bądź w domku myśliwskim, o których to miejscach nie wspominano wcześniej ani słowem. Nic nie sugeruje ich istnienia, nic jednak także nie stoi na przeszkodzie, by faktycznie istniały. Jeśli popchnie to kronikę naprzód, nie ma powodu, dla którego Narrator miałby nie zaakceptować Propozycji i nie wcielić jej do gry. To samo może dotyczyć postaci oraz ważniejszych elementów krajobrazu, a także zdarzeń mających miejsce w okolicy lub nieopisanej dotychczas historii życia postaci.

Narrator dysponuje jednak możliwością odrzucenia Propozycji. Ale powinien robić to wyłącznie wtedy, gdy ma po temu ważne powody. Propozycja może bowiem stać w sprzeczności z ustaloną ciągłością kroniki, może nie być na nią miejsca w danej scenerii, wśród obsady lub w fabule wymyślonej przez

Narratora. Ostatni warunek nie zawsze jest podstawą do odmowy – Propozycja może ulepszyć to, co zaplanował Narrator, lub pozwolić mu na zbudowanie w oparciu o nią jeszcze ciekawszej fabuły. Wystarczającym powodem do odrzucenia Propozycji jest wykorzystywanie przez gracza takiej elastyczności rozgrywki, by zwiększyć szanse swojej postaci na wygraną. Propozycja ma urozmaicać scenerię i dodawać jej barw. Zapewnia ona również graczom udział w rozwoju własnego terytorium. Nie ma to jednak być *deus ex machina* – nie można pozwolić graczom, by wrzucali do scenerii elementy wspomagające ich postaci. Wyczucie właściwego zastosowania Propozycji wymaga odrobiny czasu. Nowi Narratorzy powinni więc wykazywać się w swych decyzjach ostrożnością.



Narracja sprawia największą przyjemność wtedy, gdy jest wspólnym procesem twórczym. Opowieść snuje nie tylko Narrator, ale robią to także gracze, którzy jednocześnie odgrywają swe postaci. Narrator powinien uważnie wsłuchiwać się ich sugestie dotyczące wyjaśnień bieżących wydarzeń. Może bowiem zdarzyć się tak, że ich pomysły będą znacznie lepsze od narratorskich. Jeśli okaże się, że faktycznie tak jest, Narrator powinien odrzucić stare pomysły i działać w oparciu o to, co niechcący podsunęli mu gracze. Oni sami jednak nie muszą wiedzieć, co zaszło. W rezultacie gracze będą przekonani, że byli na tyle sprytni, iż przejrzeli sploty fabuły, zaś grupa nabierze szacunku do zdolności narracyjnych prowadzącego. Nie powinien on jednak polegać na tej metodzie. Jeśli gracze nabiorą przeświadczenia, że zawsze mogą odgadnąć kierunek rozwoju fabuły, szybko stracą zainteresowanie kroniką.

Elastyczność jest dla prowadzącego sprawą kluczową. Jeśli jest on w stanie szybko reagować, na bieżąco podsuwać nowe pomysły i dostosowywać to, co już zaistniało, do zmieniających się okoliczności, będzie dobrym Narratorem. Początkowo może to zdawać się przytłaczające, warto jednak pamiętać, że jest to *gra* Narracji. Jej podstawą jest to, że wszyscy, włączając prowadzącego, dobrze się bawią. Narrator może zyskać chwilę wytchnienia na wiele sposobów, np. zrobić sobie krótką przerwę.

Robienie krótkich przerw

Jeśli potrzebujesz przerwy, nie krępuj się. Narracja ma być dla wszystkich uczestników zabawą. Spięty, niepewny Narrator może pozbawić radości gry zarówno siebie, jak i pozostałych. Nie powinien mieć oporów przed zarządzeniem dziesięciominutowej przerwy, by wymyślić szczegóły miejsca, postaci lub zwrotu akcji. Tymczasem gracze niech wezmą coś do picia, zamówią pizzę lub po prostu pograją w coś na komputerze, aż do chwili gdy Narrator znów będzie miał wszystko należycie poukładane. Wtedy może na nowo rozpocząć sesję.

Narratorzy zdolni prowadzić pięcio- lub sześciogodzinne sesje, bez pauz, przerw oraz ogólnych dygresji, nie istnieją. Czasem lepiej jest oddzielić wyraźnie czas pogawędek od czasu gry poprzez zarządzenie długiej przerwy. To coś pomiędzy przerwą na reklamy w telewizji, podczas której można pójść po kawę i do toalety, a przerwą w meczu, która daje sędziemu czas na zorientowanie się w wydarzeniach, by wznowiona gra mogła toczyć się płynnie. Nigdy nie wiadomo, taka przerwa może nawet przypaść graczom do gustu. Trwanie w roli przez dłuższy czas może być męczące, zwłaszcza gdy opowieść staje się wyjątkowo intensywna. Jeśli gracze zaczynają często wyłamywać się z obranych ról i rozmawiać poza grą, prawdopodobnie czas najwyższy na krótką przerwę.

Narrator nie powinien obawiać się wstrzymania gry na kilka tygodni. Jeśli potrzebuje przerwy w prowadzeniu kroniki, niech ją zarządzi. Lepiej, by gracze mieli kilka tygodni wolnego i wrócili do gry odświeżeni, niż gdyby Narrator miał prowadzić sesje, na które nie ma ochoty i do których nie jest przygotowany. W ostatecznym rozrachunku gracze będą mu za to wdzięczni.

Robienie notatek

Ustaliliśmy już, że nie ma sensu zawczasu szczegółowo opisywać każdego z elementów scenerii oraz że środowisko gry najprawdopodobniej wykształcać się będzie w toku kroniki. Wielu graczy ma jednak oko do ciągłości i jest obdarzonych doskonałą pamięcią. Jeśli Narrator ustali, że czas potrzebny na pokonanie dystansu od szopy, w której spotyka się wataha, do okolicznego jeziora to trzy godziny, a kilka sesji później stwierdzi, że te dwa miejsca dzieli pół dnia marszu, gracze wychwycą niekonsekwencję. Jeśli wytkną ją lub zaczną się nią przejmować, zniknie zawieszenie niewiary i nastrój sesji zostanie zrujnowany.

To jedna z pułapek Narracji. Łatwo jej uniknąć dzięki dwóm rzeczom – robieniu notatek i spisywaniu ich na czysto. Umiejętność robienia obszernych notatek jest znakomitą cechą Narratora. Nie da się uniknąć pytań graczy na jednej z przyszłych sesji właśnie o to, co Narrator zapamiętał. Musi on więc robić notatki na temat nowych postaci, nowych szczegółów dotyczących starych postaci, nowych miejsc, dokonujących się w nich zmian oraz wszystkiego, co ma trwały wpływ na środowisko gry, oraz tego, co może w przyszłości wpłynąć na sesję. Prowadzący może korzystać z klasycznych sposobów wynotowywania danych lub z komputera. Wielu Narratorów wykorzystuje w tym celu karty akt, twardo oprawione notesy albo luźne kartki. Pojedyncza strona lub karta wykorzystuje się, by spisać wszystkie dane o konkretnej postaci, organizacji bądź też miejscu. Informacje te aktualizowane są pomiędzy sesjami, na bazie notatek Narratora. W podobny sposób wykorzystać można laptopa albo PDA. Niektórzy uznają je jednak za mniej poręczne podczas gry.

Warto zwłaszcza robić notatki na temat każdego nowego elementu na terenie należącym do wilkołaków. Narrator będzie mógł później dołączyć te szczegóły do ogólnej mapy terytorium, podczas sesji jednak zazwyczaj nie będzie na to czasu. Jeśli ma dostęp do komputera, w takich sytuacjach oprogramowanie do tworzenia map jest nieocenione. Na wszystkich platformach istnieją program specjalnie przeznaczone do gier fabularnych. Mogą one w znacznym stopniu ułatwić Narratorowi życie. W przeciwnym wypadku wystarczy blok milimetrowy, na którym można przedstawić mapę w dowolnej skali.

Podsumowania

Podsumowywanie notatek pomiędzy sesjami utrwala szczegóły ostatniej sesji w pamięci Narratora i przypomina mu o sprawach, którymi powinien się zająć następnym razem. Jest to również doskonała okazja, by zebrać wszystkie notatki wykonane podczas sesji i połączyć je ze sobą w sensowny sposób. Narrator może wtedy dodać do głównych opisów postaci szczegóły, które wymyślał na bieżąco, lub takie, które wynikły w toku rozgrywki.

Nie powinno się jednak całkowicie polegać na notatkach. Pamięć graczy potrafi płatać figle. Częstokroć dobrym pomysłem jest rozpoczynanie nowej sesji od przypomnienia przez jednego z graczy wydarzeń z poprzedniej rozgrywki. Jest to coś na kształt serialowych migawek „w poprzednim odcinku". Pozwala to ustanowić scenę gry i jej nastrój jeszcze przed rozpoczęciem sesji. Może się jednak okazać, że gracze pamiętają sesję nieco inaczej niż Narrator. W takim przypadku, jeśli odstępstwa nie są ogromne, należy przyjąć ich wersję za prawdziwą. To rozwiązanie znacznie mniej kłopotliwe od prób przekonania ich, że wersja Narratora jest tą właściwą.

Spisywanie podsumowań jest również pierwszym etapem przygotowań do kolejnej sesji. Większość graczy spędza czas zaraz po zakończeniu sesji – podczas gdy Narrator pakuje książki, a pozostali zaczynają się ubierać – na dyskusjach o tym, co stanie się w przyszłym tygodniu. Jeśli Narrator będzie miał okazję zrobić to dyskretnie, powinien wynotować również treść tej rozmowy. To najlepsza podpowiedź dotycząca tego, jak rozwinie się następna sesja i co takiego Narrator powinien na nią przygotować.

Zawieszenie czy zwieńczenie?

To, kiedy należy skończyć sesję czasem jest oczywiste. Jeśli gra toczy się w pubie, który zamyka się o 23:30, należy do tego czasu skończyć grę, niezależnie od tego, na jakim etapie jest opowieść. Jeśli jest w tej kwestii więcej swobody, Narrator powinien postarać się osiągnąć jedno z dwóch zakończeń: zawieszenie lub zwieńczenie. Zawieszenia akcji są świetną sprawą, ponieważ wywołują u graczy głód dalszej gry („Co stanie się dalej?", „Jak sobie z tym poradzimy?"). Pomiędzy sesjami będą oni spekulować na temat początku nowej rozgrywki. Zawieszenia mogą jednakże być również bardzo kłopotliwe, jeśli sesje dzieli zbyt wiele czasu lub osoba obecna na jednej z nich nie może pojawić się na kolejnej. W takim wypadku najlepiej jest nadać sesji zwieńczenie. Powinno to być jakiegoś rodzaju wyzwanie, z którym uporali się gracze. Może to być walka, wydobycie informacji od innej osoby lub umówienie się watah na spotkanie. Daje to graczom poczucie osiągnięcia czegoś ważnego na koniec sesji, nawet jeśli sama opowieść nie jest jeszcze zakończona. Narrator może podtrzymać ich zaangażowanie w opowieść, kontaktując się z nimi pomiędzy sesjami przez e-mail lub telefonicznie, by dowiedzieć się o przyszłych zamiarach ich postaci. Wtedy też może załatwić sprawy, w których uczestniczy tylko jedna z postaci, tak aby reszta graczy nie musiała czekać na sesji na swoją kolej. W ten sposób Narrator ma możliwość rozpoczęcia następnej sesji z wszystkimi postaciami w jednym miejscu, gdy ich osobiste sprawy są już uporządkowane.

Przerwy pomiędzy sesjami

Wilkołak stwarza pewne problemy, gdy trzeba poradzić sobie z kwestią czasu upływającego pomiędzy sesjami, który nie jest odzwierciedlany w toku rozgrywki. Opieka watahy nad jej terytorium jest zadaniem wykonywanym nieustannie. Jej członkowie powinni być w stanie natychmiast dostrzec wszelkie zmiany na swym terenie, czy to materialne, czy też duchowe. Gracze mogą być nie bez powodu poirytowani, jeśli Narrator wykorzysta przerwę pomiędzy sesjami do tego, by w tle narosło nowe zagrożenie. Postaci dostrzegłyby przecież jego oznaki podczas patrolowania swego terenu.

Istnieją dwa rozwiązania tego problemu. Pierwszym jest zupełne unikanie znaczących przerw między opowieściami. Może je dzielić około tygodnia, w trakcie którego wataha patroluje terytorium i nie zauważa żadnych nieprawidłowości. Kolejna opowieść zacznie się od tego, że wilkołaki natkną się na pierwsze oznaki kłopotów. Wielu graczy woli, by historia rozwijała się wyłącznie wtedy, gdy wszyscy siedzą przy stole. Oszczędza to pracy Narratorowi i daje mu dużo czasu na uporządkowanie notatek oraz zaplanowanie przyszłych sesji. Jest to również łatwo rozpoznawalny schemat seriali telewizyjnych, gdzie zazwyczaj pomiędzy kolejnymi odcinkami nie dzieje się nic nadzwyczajnego, niezależnie od tego, ile czasu je dzieli.

Grupa może jednak nie być w stanie się spotykać przez kilka tygodni. Narrator może chcieć zachować tempo gry, pozwalając graczom na aktywność pomiędzy sesjami i porozumiewając się z nimi poprzez e-mail lub komunikatory internetowe. W takim wypadku lepiej skupić się na indywidualnych wysiłkach poszczególnych członków watahy, którzy zamierzają patrolować teren, utrzymywać kontakty z rodziną i przyjaciółmi oraz chronić okolicę i poprawiać jej stan. Działalność watahy jest trudna do skoordynowania, jeśli wszyscy są rozdzieleni. Skupienie się na poszczególnych postaciach jest wygodniejsze dla Narratora. Pozwala mu również ukazać każdej z postaci fragment zwyczajnego życia, bez konieczności poświęcania na to cennego czasu gry, gdy wszyscy zgromadzeni są razem. Zagrania takie mogą sprawić, że zagrożenia wobec rodziny i przyjaciół postaci będą o wiele bardziej realne i istotne, jeśli już pojawią się w toku opowieści. Postać spędziła trochę czasu z tymi ludźmi, nawet jeśli inni gracze tego nie widzieli. Istniejące relacje zwiększają tylko poczucie grozy. Narrator może również umieszczać w grze prowadzonej w przerwach pomiędzy sesjami wskazówki dotyczące przyszłych opowieści. Powinny to być zaledwie podpowiedzi – plotki, nieoczekiwane zapachy, niezwykłe zachowania w światach ciała i ducha. Nie powinno ich być na tyle dużo, by postaci od razu zechciały rozpocząć śledztwo. Muszą jednak na tyle przykuć uwagę, by ich temat został poruszony podczas kolejnego zgromadzenia watahy.

Prowadzenie Narracji podczas przerw pomiędzy sesjami jest również wygodnym sposobem na rozwój postaci. Jeśli Narrator zdecyduje, że duchy będą wymagały od postaci wyświadczania przysług, poszukiwanie ducha, negocjacje z nim, a także wykonanie samej przysługi może zostać odegrane w przerwie pomiędzy sesjami. To samo dotyczy bardziej zwyczajnych form treningu, który może wtedy odbywać się bez konieczności odciągania uwagi graczy od głównego wątku fabuły.



Ustanawianie nowych granic

Jeśli Narrator ma tyle szczęścia, że kronika spodoba się graczom tak bardzo, iż przetrwa więcej niż kilka opowieści, z czasem konieczne będą rozwój i zmiana. Do tej pory omawialiśmy kroniki w ich wczesnych stadiach. Jakie jednak aspekty zyskują na znaczeniu w miarę rozwoju kroniki? Jak można urozmaicić Narrację bez rezygnacji z tego, co uczyniło grę tak interesującą? W skrócie: jak Narrator może się upewnić, że jego umiejętności fabularne i narracyjne rozwijają się w toku kroniki?

Pozyskiwanie terytorium

Najbardziej oczywistą ze zmian w kronice **Wilkołaka** jest powolne rozszerzanie terenów zajmowanych przez watahę. Gdy postaci rosną w siłę i stają się coraz lepiej wyszkolone, będą zajmować i chronić znacznie większe połacie ziemi. Być może już zaczęły odbierać terytoria okolicznym wilkołakom. To wspaniałe wieści. Dzięki temu postaci mają świadomość swoich osiągnięć, a przed Narratorem otwiera się to całe morze nowych możliwości. Nowe terytorium to nowe miejsca, nowe wątki fabularne oraz nowe postaci, z którymi przestawać mogą gracze. Cielesna i duchowa strona nowego terytorium daje Narratorowi szansę rozwinięcia swej opowieści, dodania straszliwszych antagonistów oraz nieznanych, ekscytujących miejsc.

W przeciwieństwie do pierwotnego terytorium watahy nowe terytoria Narrator powinien stworzyć samodzielnie. Dzięki temu wywoła u graczy wrażenie obcości i braku obeznania z danym terenem, który będzie dla nich i ich postaci zupełnym zaskoczeniem. Mogą oni mieć pewne wyobrażenie o tym, czego spodziewać się po zajęciu tego terytorium. Jeśli jednak okazali się na tyle nierozważni, by zająć je bez uprzedniego rozpoznania, Narrator może dorzucić wśród okolicznej ludności, lub w świecie duchów, kilka nieprzyjemnych niespodzianek. Każda z nowych ulic, którymi przejdą, każda nowa dolina, którą przemierzą, pełne są dziwnych i nieznajomych zapachów, dźwięków, mieszkańców i zagrożeń. To dla postaci mnóstwo okazji do eksploracji i obłaskawiania nowych miejsc; nigdy nie powinny one mieć wrażenia, że jest to proste. Narrator musi upewnić się, że zarówno zagrożenia cielesne, jak i duchowe są na nowym terenie zupełnie odmienne od tych, z jakimi postaci mierzyły się uprzednio.

Urozmaiceniem może być również wprowadzenie w ten sposób do kroniki nowych rodzajów terenu. Czy wataha do tej pory działała głównie na terenach wiejskich? W takim razie teraz należy włączyć w jej terytorium także obrzeża miasta. Nagle wataha zmuszona jest radzić sobie z zamieszkującymi miasta ludźmi i duchami. Te drugie są całkowicie odmienne od swych wiejskich kuzynów, stanowią zatem dla wilkołaków nowe wyzwania. Miasto pozwala również na spotkania z inną grupą istot nadnaturalnych – wampirami. Krwiopijcy również są istotami terytorialnymi, uzależnionymi od polowań na ludzi zamieszkujących ich tereny łowne. Wampiry dysponują własnymi mocami nadprzyrodzonymi, częstokroć przemieszczają się w grupach i mogą stanowić znaczne zagrożenie w walce. Choć możliwe są

między wilkołakami i wampirami negocjacje i współistnienie, są to zazwyczaj niezwykle napięte relacje. Częste łowy dokonywane przez znaczącą populację wampirów mogą ściągnąć uwagę ludzkiej społeczności bądź też przyczynić się do powstania niepożądanego rodzaju ducha.

W odwrotnym przypadku wataha mogła rozszerzyć swój zasięg z zajmowanego przez siebie miasteczka na okoliczne tereny wiejskie. Zmusza to wilkołaki do poradzenia sobie z zamieszkującymi te miejsca duchami natury oraz do poznania żyjących w okolicy ludzi. Na wsi, łatwiej niż w mieście, ludzie zauważają zmiany lokalnej władzy. Mogą nie zdawać sobie sprawy z tego, kim była do niedawna trzęsąca okolicą banda twardzieli. Zauważą jednak ich zniknięcie i pojawienie się nowej grupy obcych, którzy zaczną angażować się we wszystko, co się wokół dzieje. Wilkołaki przyzwyczajone do patrolowania środowiska miejskiego mogą uznać śledzenie zmian na wsi za znacznie większe wyzwanie.

Syndrom nowej zabawki

Co jednak, jeśli gracze tak bardzo zainteresują się eksploracją i opanowywaniem nowego terytorium, że nie będą baczyć na stare? To okazja do wprowadzenia nowego wątku, której Narrator nie może przegapić. Co muszą czuć postaci, gdy wracają z wyprawy na nowe tereny i odkrywają, że ktoś z ich przyjaciół bądź rodziny jest Nękany albo wręcz Owładnięty, a do tego jeszcze przez potężnego ducha? Tego rodzaju zwrot fabuły z pewnością przypomni graczom o tym, jak trudno jest bronić rozległego terenu.

Warto również, by Narrator poświęcił chwilę na zastanowienie nad powodami, dla których gracze tak ochoczo zabierają się do eksploracji nowych terytoriów. Być może nie postawił przed nimi odpowiednich wyzwań? Jeśli nie ma na ich terenie zagrożeń, które zmuszałyby ich do lizania ran przed kolejną próbą poradzenia sobie z nimi, być może powinien nieco wzmocnić przeciwników.

Cztery wilkołaki, jedna ciężarówka i setka martwych wampirów

Inną opcją dla potężnej grupy jest ruszenie w drogę, spore wyzwanie dla watahy. Postaci odcinają się w ten sposób od swego terytorium, wielu ze sprzymierzonych z nimi duchów, a nawet sąsiadujących z nimi wilkołaków – nawet jeśli nie były wobec nich przyjaźnie nastawione, znały postaci i mogły szanować je za ich osiągnięcia. Zagrożenia czyhające w drodze będą najpewniej dla postaci niewiadomą i zaskoczeniem. Nie będą bowiem miały one możliwości obserwowania subtelnych zmian w znajomym otoczeniu oznaczających nadejście kłopotów. W jeszcze większym stopniu niż „w domu" będą zdane na swą przemyślność i instynkt. Właśnie dlatego wyprawa taka może być dla graczy tak bardzo atrakcyjna. Uzyskanie nowego terytorium to znaczna zmiana w kronice. Jeśli Narrator pragnie jedynie niewielkiego urozmaicenia, opowieść drogi może być lepszym rozwiązaniem, nawet na krótką metę.

Opowieść taka jest w swej istocie klasycznym motywem wyprawy. Postaci wyruszają na nią w poszukiwaniu czegoś konkretnego – informacji, jakiejś postaci albo wroga. Mogą również podróżować do jakiegoś szczególnego celu, by wykonać pewne zadanie. Przykładami takich wypraw są:

Poszukiwania

- Pościg za zbiegiem, który dopuścił się znacznych zniszczeń na terytorium watahy
- Odnalezienie członka rodziny, który zniknął podczas wyprawy poza teren watahy
- Polowanie w Królestwie Cieni w celu odnalezienia informacji niezbędnych do pokonania jakiegoś ducha
- Odzyskanie utraconego fetyszu z terytorium Nieskalanych Plemion

Wyprawy bojowe

- Podróż przez terytoria innych watah w celu zniszczenia źródła powtarzających się ataków Beshilu
- Towarzyszenie zbiegłemu duchowi w drodze do jego domu, by pomóc mu pokonać to, co go zeń wygnało
- Podróż do kwatery głównej firmy, która stara się założyć na terytorium watahy kopalnię odkrywkową, w celu „przekonania" jej prezesa do zmiany planów
- Wyprawa w ostępy świata duchów w celu odkrycia przyczyny fali *hithim luzak* wkraczających na terytorium watahy

Przeciwnicy

Dla Narratora wyprawy te to okazja, by postawić przed postaciami zagrożenia odmienne niż te, które zwykle na nie czyhają. W ich poczet wliczają się duchy, wampiry, magowie, inne wilkołaki, grupy łowców, korporacyjnych pracowników ochrony oraz potężniejsze duchy niż spotykane w *Hisil* terytorium zajmowanego przez postaci. Im bardziej odmienne będą te zagrożenia, tym lepiej. Takie wyprawy to idealny moment, by wprowadzić do gry Nieskalane Plemiona. Wilkołaki te mogą znacząco różnić się od Uratha znanych postaciom. Mogą zostać odebrane w ramach opowieści jako prawdziwe zagrożenie. Wyprawa w ostępy świata duchów spowoduje konflikt postaci z duchami znacznie potężniejszymi niż te, które żyły na ich terenie.

Powrót do domu

Kolejną korzyścią z takiej wyprawy jest możliwość dokonania zmian pod nieobecność wilkołaków. Uratha starają się utrzymywać swe tereny w dobrym stanie, zgodnie ze swoimi preferencjami. Gdy wyjadą, sprawy mogą ulec zmianie. Ludzie pojawiają się i opuszczają okolicę, tak też postępują duchy. Możliwe są również wtargnięcia innych wilkołaków, a nawet plaga Rojów. Co zaś z osobami, które stały się wrogami watahy podczas jej wyprawy? Skąd wiadomo, że nie pojawią się na progu, pałając żądzą zemsty? Wycieczka tego rodzaju jest w stanie ożywić kronikę choćby ze względu na odmienność opowieści oraz możliwość wprowadzenia zmian na terytorium watahy.

Życie w drodze

Nie ma powodu, dla którego cała kronika nie miałaby toczyć się w podróży. Taka rozgrywka będzie jednak mocno różniła się od tradycyjnej kroniki **Wilkołaka**, ponieważ Uratha to istoty z natury terytorialne. Instynkt terytorialny może jednak zostać przekierowany na coś innego niż skrawek ziemi. Być może postaci będzie dręczyło wrażenie,

że żadne z odwiedzanych przez nie terytoriów nie jest „tym właściwym", a ich ciągłe wędrówki będą miały na celu odnalezienie ich własnego raju. Raj ten może w ogóle nie istnieć. Wataha mimo to będzie go jednak szukała.

Jeśli Narrator zdecyduje się na taki krok, zamienia konieczność wcześniejszych przygotowań na więcej bieżącej pracy nad sesją. Będzie spędzał znacznie mniej czasu na budowie szczegółowego terytorium, ponieważ postaci nigdzie nie zagrzeją miejsca. Będzie musiał jednak tworzyć dość szczegółowe opisy miejsc odwiedzanych przez postaci w toku opowieści, nie mogąc jednocześnie oczekiwać, że dane mu będzie użyć ich ponownie. Na tej samej zasadzie wiele z postaci drugiego planu pojawi się tylko w pojedynczych opowieściach. Postaci powracające będą raczej towarzyszami podróży, takimi jak gangi motocyklistów, obwoźni sprzedawcy, kierowcy ciężarówek, duchy dróg i podróży oraz właściciele i mieszkańcy przydrożnych moteli i restauracji, które postaci będą okazjonalnie odwiedzać.

Opowieści w ramach takiej rozgrywki będą charakter epizodyczny. Każda nowa opowieść będzie oznaczała nowe miejsca i wyzwania. Na bazie takich opowieści można jednak zbudować większy wątek fabularny. Nowe wyzwania powinny wówczas tworzyć obraz większego spisku, zakładającego, na przykład, inwazję Beshilu lub odcięcie przez Azlu kilku miast od Cienia. Kronika drogi jest lepiej przystosowana do tak szeroko zakreślonych opowieści niż kroniki osiadłe, które skupiają się raczej na sprawach lokalnych.

Co ciekawe, takie watahy włóczęgów mogą się stać interesującymi sprzymierzeńcami i przeciwnikami w bardziej tradycyjnych kronikach. Gdy na terytorium watahy pojawi się grupa podróżujących wilkołaków, nie sposób zgadnąć, czy przynoszą złe wieści, pomoc, konflikt czy też goniącą ich sforę wściekłych *duguthim*.

Przykładowe opowieści

Poniżej znajduje się spis przykładowych opowieści, które można stworzyć przy pomocy postaci z Wilkołaka. Każda z nich wystarczy przynajmniej na pojedynczą sesję gry, można jednak je rozwinąć i uczynić częścią większej kroniki. Narrator może wręcz wykorzystać jeden z poniższych przykładów, czyniąc go fundamentem nowej kroniki.

• **Trudna Pierwsza Przemiana:** Okoliczne duchy ogarnia niepokój i zaczynają interesować się jednym z krewnych watahy lub przypadkową osobą. Zainteresowanie to początkowo zdaje się czymś niezwykłym. Gdy jednak ów biedak zaczyna tracić panowanie nad swymi emocjami i przejawiać oznaki nadchodzącej Pierwszej Przemiany, wilkołaki śledzą go aż do owego zdarzenia. Wówczas jednak *nuzusul* wpada w panikę i rzuca się do ucieczki. Nie jest w stanie zaakceptować tego, czym się stał. Opiera się wszelkim próbom wprowadzenia go do społeczności wilkołaków i ucieka z terytorium watahy przy pierwszej sposobności. Czy Uratha zapolują nań i zmuszą do uznania swych racji, czy też pozwolą mu odejść, by stał się Widmowym Wilkiem?

• **Inni Łowcy:** Wilkołaki są świadkami dziwnego zdarzenia. Niespełna tuzin obdartych kobiet i mężczyzn ściga ciężko ranną ofiarę, która desperacko walczy i błaga o życie. Ofiara ta okazuje się jednak dość młodym wampirem, napastnicy zaś grupą samozwańczych łowców wampirów, którzy uważają, że w ten sposób przysłużą się światu. Jeśli wilkołaki przyłączą się do łowów, łowcy ci uciekną, gdzie pieprz rośnie. Gdyby jednak zdołali oprzeć się Delirium, całą grupą zwrócą się przeciw wilkołakom, niezależnie od tego, po której stronie się opowiedziały. Jeśli Uratha staną po stronie osamotnionej ofiary, wampir poprzysięgnie im wdzięczność na wieki i zaoferuje się jako mediator pomiędzy watahą a szerszą społecznością wampirów miasta, na terenie którego leży jej terytorium. Ale czy można mu ufać?

• **Niechciani uchodźcy:** Znacznie większa niż zwykle liczba duchów przekracza Barierę, wdzierając się do świata materii. Niektóre wiążą się z obiektami o odpowiednim rezonansie, inne opanowują nieświadomych niczego ludzi, a jeszcze inne starają się przetrwać jako istoty niematerialne. Z początku ich obecność po prostu utrudnia wilkołaków utrzymanie terenu w dobrym stanie. Po pewnym czasie jednak pojawia się pytanie: co takiego dzieje się w Cieniu, że świat materialny stał się aż tak atrakcyjnym miejscem. Gdy wilkołaki przechodzą przez Barierę, by to sprawdzić, odkrywają natychmiast, że z głębi świata duchów przybył *magath*, który poluje w okolicach locus należącego do watahy. Urósł w siłę, pożywiając się duchami, a teraz zamierza zabrać się za totem watahy, jeśli ta nie zdoła go powstrzymać.

• **Dziedzictwo Białych Pazurów:** Niedoświadczony Widmowy Wilk wkracza na teren watahy, korzy się przed nią i prosi o wysłuchanie. Twierdzi, że podążają za nim wilkołaki Nieskalanych Plemion, starając się pojmać go z nieznanych mu przyczyn. Prosi o pomoc i schronienie na terenie litościwej watahy, do czasu gdy zdoła znaleźć jakieś rozwiązanie swego problemu. Jeśli postaci zgodzą się mu pomóc, szybko przekonają się, że jego obawy nie są przesadzone. Na ich własnym terytorium Nieskalane Plemiona zaczynają polować na przerażonego gościa. Jeśli pozwolą go pojmać lub zabić, zapewne nigdy nie dowiedzą się, o co tak naprawdę chodziło. Gdyby jednak udało się im go bezpiecznie go ukryć, przybędzie posłaniec od Białych Pazurów, by skontaktować się z watahą na neutralnym gruncie. Twierdzi on, że ów „Widmowy Wilk" jest tak naprawdę jednym z Białych Pazurów, a do tego podłym zdrajcą. Ukrywa się na terytorium Odrzuconych tylko po to, by uniknąć kary za przestępstwa przeciw Nieskalanym. Nim zostaną ujawnione szczegóły jego występków, wilkołak przyznaje się do swego pochodzenia, deklaruje chęć wystąpienia z plemienia i błaga watahę o azyl.

• **Wilczy bóg kroczy pomiędzy nami:** Na skraju terenu watahy umierają ludzie. Niewiele jednak po nich pozostaje – urwana dłoń lub stopa, wielka plama krwi, kilka strzępów ubrania lub skrwawione kosmyki włosów. Gdy wataha rozpocznie śledztwo, dowody wskazują, że mordów dokonał wilk rozmiarów ciężarówki. Z całą pewnością nie był to ani zwyczajny wilk, ani nawet żaden wilkołak. Czy to sprawka watahy Nieskalanych, która przy użyciu morderczych rytuałów przywzała wcielenie jednego z potężnych wilczych totemów, karmiąc go ludźmi? Jeśli tak, z pewnością w końcu zwróci się on przeciw watsze. Jak jednak ma ona walczyć przeciw awatarowi Wściekłego, Srebrnego czy wręcz Dzikiego Wilka? Uratha muszą znaleźć sposób, by przeciwdziałać magii Nieskalanych i wypędzić ich totem, po czym przetrwać nieuchronny odwet samych Nieskalanych.

• **Zwodnicze sny:** Brzemienny Księżyc watahy co noc zaczynają nawiedzać prorocze sny o niebezpieczeństwie grożącym różnym częściom terytorium. Gdy jednak wataha chce zapolować na sprawców, nie znajduje żadnych dowodów na prawdziwość przepowiedni Cahalitha. Niemniej jednak sny wciąż płyną i mówią o niebezpieczeństwach, których po prostu nie sposób zignorować... o ile tylko są prawdziwe. Tak naprawdę na sny Brzemiennego Księżyca zaczął wpływać duch niezgody, który chce wzbudzić nieufność watahy wobec jej Cahalitha. Dowód tego znajduje się w samych snach – ma formę powtarzającej się postaci lub powracającego motywu. Czy jednak wataha odkryje tę prawidłowość, nim będzie za późno?

• **Idigam wyzwolony:** Postaci zajmują nowe terytorium, odkrywając działające na tym terenie Pajęcze Roje. W brutalnym boju tropią i wybijają Azlu do nogi, po czym zajmują się oczyszczaniem okolicy z pajęczych sieci wzmacnianych przez Roje. Na skutek ich wysiłków Bariera słabnie, a w ich terytorium wtłaczane są nowe siły i życie. W jego sercu jednak, pod grubą warstwą pajęczyn, coś zaczyna się budzić. Jest to coś starożytnego i złowrogiego, rosnącego w siłę wraz ze zbliżaniem się Uratha.

• **Zagubieni w świecie duchów:** Wilkołaki dowiadują się, że na ich terenie zaczęli znikać ludzie, niewiarygodnie dużo ludzi. W gronie zaginionych mogą znaleźć się ich rodziny, sprzymierzeńcy, kontakty albo po prostu znajome twarze z okolicznej społeczności. Śledztwo w sprawie dziwacznej serii zniknięć doprowadza wilkołaki do lokalnego muzeum, które niedawno przyjęło nową ekspozycję rzadkich i cennych artefaktów. Jeden z nich, jak odkrywają Uratha, przebudził się jako niewielki locus. Gdy ludzie zbytnio się doń zbliżają, zostają wessani na drugą stronę Bariery, do Królestwa Cieni. Uratha muszą wytropić tych przerażonych ludzi i przeprowadzić ich do świata materii. Należy jednak zdecydować, co zrobić z niebezpiecznym eksponatem oraz z ludźmi, którzy wystawieni zostali na wpływ grozy świata duchów.

Antagoniści

Świat Odrzuconych to niebezpieczne miejsce. Gdy wilkołak zostanie wyrwany ze zwyczajnego życia poprzez odkrycie swego prawdziwego dziedzictwa, rozpoczyna niekończącą się walkę w obronie swojego terenu i swojej watahy. Musi się zmierzyć z wieloma przeciwnikami. Niektórzy z nich, jak Nieskalane Plamiona i Roje, świadomi są istnienia Uratha i działają przeciwko nim. Inne, bardziej tajemnicze istoty mroku, nie rozumieją roli wilkołaków i dostrzegają w nich wyłącznie rywali w walce o lokalną władzę lub przeszkody na drodze do osiągnięcia własnych celów.

Oprócz nich są jeszcze duchy i ci, którzy znajdują się pod ich wpływem. Wilkołak, który nie przestaje regularnie z duchami, zaniedbuje swe powołanie i pozwala, by po drugiej stronie Bariery piętrzyły się trudności będące odczuwalne również po cielesnej stronie świata.

Więcej szczegółów na temat Królestwa Cieni i zamieszkujących je duchów znajduje się w *Dodatku pierwszym*.

Ludzie

Rozkoszując się mocą uzyskaną dzięki Pierwszej Przemianie, wiele wilkołaków zaczyna uznawać, że zauważanie ludzi jest od tego momentu poniżej ich godności. Mają ich za nikłe zagrożenie, które nie są w stanie stawić czoła fizycznej potędze wilkołaka. Mentorzy natychmiast wybijają im z głowy takie pomysły, udowadniając, jak groźni potrafią być ludzie. Podobnie jak w przypadku zwierzyny łownej, pojedynczy ludzie są słabi. Razem jednak dysponują siłą, dzięki której mogą zabić wiele drapieżników. Podobnie jak duchom, ludziom należy się respekt, ponieważ ich liczebność, inteligencja i zdobycze technologii mogą uczynić niektórych z nich najgroźniejszymi wrogami, jakich wataha mogła spotkać na swej drodze.

Wilczej krwi łowca

Cytat: *Przysięgam na wszystkie świętości, naprawdę istnieją. Wkrótce mi uwierzysz.*

Tło: Nie każdy z wilkołaczych potomków przejdzie Pierwszą Przemianę. Większość z nich przez całe życie pozostanie ludźmi nieświadomymi swego dziedzictwa i odmienności. Niektórzy odkrywają prawdę o sobie, gdy ich rodzeństwo przechodzi Pierwszą Przemianę lub kiedy w ich życiu pojawia się dawno zaginiony rodzic, ostrzegając ich przed nadejściem niezrozumiałego zagrożenia. Ci, w których żyłach płynie większa dawka wilczej krwi, są w pewnym stopniu uodpornieni na Delirium oraz nieco wrażliwi na zdarzenia w świecie duchów. Ci z ludzi wilczej krwi, którzy dają sobie sprawę z istnienia Ludu, czasami skłonni są wspierać materialnie oraz za pośrednictwem przysług niezwykłe cele swych krewnych. Inni jednak odnoszą się z lękiem i pogardą do potworów, które, jak się okazało, towarzyszyły im przez całe życie.



Opis: Kobiety i mężczyźni wilczej krwi nie różnią się wyglądem od zwyczajnych osób. Ubierają się stosownie do swych zajęć i statusu, w ich rysach nie widać żadnych śladów duchowego lub dzikiego pochodzenia. Ci, którzy są świadomi swego dziedzictwa, a także ci, którzy utrzymują stałe kontakty z wilkołaczymi członkami swej rodziny, wyglądają często na przemęczonych i zalęknionych.

Podpowiedzi dla Narratora: Łowca krwi wilczej jest świadom, że nie stanowi żadnego wyzwania dla watahy wilkołaków. Wie jednak również, że nie może zignorować ich istnienia. Prędzej czy później, wróci. Może stać się sprzymierzeńcem odpowiedniej watahy, innej zaś stawić czoła, wyposażony w srebrne kule i rozsądek (pomimo Delirium).

Atrybuty: Inteligencja 2, Czujność 2, Determinacja 2, Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Prezencja 2, Manipulacja 2, Opanowanie 3

Umiejętności: Zwierzęta 1, Wykształcenie 2, Rzemiosło 2, Prowadzenie 2, Empatia 1, Broń Palna 3, Okultyzm 1, Medycyna 2, Skradanie się 3, Półświatek 2, Przetrwanie 2, Broń Biała 1

Atuty: Wyczucie zagrożenia, Sprinter 1, Wilcza Krew

Siła Woli: 5

Moralność: 7

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Gniew

Zdrowie: 8

Inicjatywa: 6

Obrona: 2

Szybkość: 11

Bronie

Typ	*Obrażenia*	*Zasięg*	*Magazynek*	*Pula kości*
Remington M700	5	200/400/800	5+1	11(karabin)

Agent federalny

Cytat: *Cieszę się, że zgodził się pan poświęcić mi czas. Proszę teraz, by opowiedział mi pan to samo, co mojemu partnerowi, a ja nagram to na taśmę. Dziękuję.*

Tło: Rząd Stanów Zjednoczonych nie wie o istnieniu wilkołaków. Niektórzy z agentów mają jednak pewne podejrzenia. O ile pojęcie przeciętnego pracownika rządowego o prawdziwej naturze świata nie jest większe niż u pierwszego lepszego przechodnia, o tyle pewna grupa agentów federalnych prowadzi śledztwa, a nawet rozwiązuje zagadki przestępstw, do których nie da się zastosować zwykłych procedur.

Opis: Agenci federalni zwykle wyglądają identycznie, niezależnie od swych specjalności. Ci, którzy specjalizują się w tropieniu wilkołaków i im podobnych, starają się wyglądać dokładnie tak, jak wyobrażamy sobie agenta federalnego – elegancki, niedrogi garnitur, ukryta broń i portfel zawierający stosowne legitymacje.

Podpowiedzi dla Narratora: Agenci federalni są śledczymi, nie żołnierzami. Agent przybywa na terytorium watahy, aby zbierać informacje wywiadowcze, nie zaś wdawać się w utarczki z tym, czego nie jest w stanie pojąć ani opanować. Większość stara się działać jak najdyskretniej, ogłaszając jednak swą obecność na tyle otwarcie, by odpowiednie osoby mogły zgłosić się do nich ze swoimi informacjami. Agent kroczy po cienkim lodzie – stara się być otwartym na informacje o świecie nadnaturalnym, lecz nie akceptuje jego istnienia.

Atrybuty: Inteligencja 4, Czujność 4, Determinacja 3, Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 2, Prezencja 3, Manipulacja 4, Opanowanie 4

Umiejętności: Wykształcenie 2, Wysportowanie 2, Bijatyka 2, Informatyka (bazy danych) 3, Prowadzenie 3, Empatia 2, Broń Palna 2, Zastraszanie 2, Dedukcja (scena zbrodni) 2, Złodziejstwo 2, Okultyzm 2, Perswazja 4, Nauka 2, Obycie 2, Skradanie się 2, Półświatek 2, Oszustwo (fałszywe zeznania) 3

Atuty: Sprzymierzeńcy 3, Wyczucie Zagrożenia, Języki (Arabski, Hiszpański), Szybkie Dobycie, Zasoby 3, Status 3

Siła Woli: 7

Moralność: 6

Cnota: Sprawiedliwość

Skaza: Pycha

Zdrowie: 7

Inicjatywa: 8

Obrona: 4

Szybkość: 11

Bronie

Typ	*Obrażenia*	*Zasięg*	*Magazynek*	*Pula kości*
Glock 17	2	20/40/80	17+1	10(pistolet)

Pancerz

Typ	*Wartość punktowa*	*Obrona*
Kamizelka kevlarowa (cienka)	1/2	0

Nieskalane Plemiona

Pradawne opowieści mówią, że nie wszystkie wilkołaki dołączyły do dzieła obalenia Ojca Wilka. Wielu Uratha zrobiło to, co należało zrobić. Przodkowie tych, którzy zwą się Nieskalanymi, z lęku lub braku zdecydowania nie dołączyli do nich. Dzielili ze swymi kuzynami dziedzictwo Szału, jednak zamiast przyjąć obowiązek obrony świata materialnego przed zakusami duchów, obrócili nowo nabytą moc przeciw swym braciom i siostrom. Żyją teraz w oddali od Plemion Księżyca, łącząc się w kulturze nienawiści wobec Odrzuconych, którą dzielą ze swymi totemami. Odmawiają poszanowania dla granic terytoriów wytyczonych przez watahy Odrzuconych i wynurzają się z mroku, by na każdym kroku stawiać czoła wilkołakom. Przy ogniskach szeptem przekazywane są opowieści o wilkołakach nienawidzących wszystkiego, co ludzkość stworzyła i co sobie ceni, oraz o wilkołakach, u których szaleńczy fanatyzm zagłuszył głos rozsądku. Młodzi i niedoświadczeni mają powody, by obawiać się armii-sekty Nieskalanych. Nawet weterani szeregów Odrzuconych obawiają się Nieskalanych Plemion bardziej niż wielu innych wrogów.

Uwaga: Podane poniżej cechy wilkołaków uwzględniają zmiany wartości odpowiednie dla przyjętej formy, według schematu: Hishu (Dalu / Gauru / Urshul / Urhan).

Diakon Żarliwych

Cytat: *Luna jest potężna, jest jednak tylko jednym z duchów. Jej poparcie nie czyni was prawymi, nie usprawiedliwia tego, czym jesteście.*

Tło: Młodych Żarliwych starszyzna plemienia uczy polować i walczyć, jednocześnie ucząc się o występkach wilkołaków z Plemion Luny i straszliwych rytualnych karach, jakie ich czekają. Nie wszyscy są w stanie przetrwać tak surową inicjację w wilkoła-



cze życie. Ci jednak, którzy wytrwają, szybko rosną w siłę, odrzucając przez większość czasu formy Hishu i Urhan na korzyść Dalu i Urshul. Gwałtownie stają się również fanatykami. Choć wataha Odrzuconych jest równym przeciwnikiem dla watahy młodych Żarliwych, nieunikniony konflikt będzie niezwykle krwawy.

Opis: Szczenięta Żarliwych zachowują pewne elementy życia poprzedzającego Przemianę. Czasem oznacza to, na przykład, noszenie ubrań przypominających im o pracy, jaką wykonywały przed Przemianą. Większość zyskała już komplet blizn, zarówno poszarpanych blizn bitewnych, jak i tych uzyskanych w drodze rytuałów. Mają też tatuaże i inne rytualne oznaczenia wskazujące na ich oddanie. Wiele z nich ma twardą muskulaturę osoby co dzień staczającej walki.

Podpowiedzi dla Narratora: Młodzi Nieskalani wykazują tendencje do niepotrzebnej agresji, nie są w stanie odróżnić cichej pewności siebie prawdziwego drapieżnika od agresji rozwścieczonego zwierzęcia. Są bardzo wrażliwi na obelgi i rozpoczynają bójki z byle powodu, jak chociażby zły dobór słów.

Atrybuty: Inteligencja 2, Czujność 3, Determinacja 2, Siła 3 (4/6/5/3), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 2 (3/4/4/3), Prezencja 2, Manipulacja 2 (1/2/0/2), Opanowanie 2

Umiejętności: Wysportowanie 3, Bijatyka 4, Zastraszanie 3, Dedukcja 1, Okultyzm (Królestwo Cieni, Nieskalane Plemiona) 3, Skradanie się 3, Oszustwo (Mamiąca Retoryka) 2, Przetrwanie 3

Atuty: Wyczucie Zagrożenia, Szybki Refleks 2, Języki (Pierwsza Mowa), Silne Plecy

Pierwotne Instynkty: 1

Siła Woli: 4

Harmonia: 6

Esencja: 6

Cnota: Nadzieja

Skaza: Gniew

Zdrowie: 7 (9/11/10/7)

Inicjatywa: 7 (7/8/9/9) (każda wartość uwzględnia Szybki Refleks)

Obrona: 3

Szybkość: 11 (12/15/18/16)

Uznanie: Przebiegłość 1, Chwała 2

Dary: (1) Rozplątanie Języka, Przynęta Wilczej Krwi; (2) Piaskiem w Oczy

1A

Ataki

Typ	*Obrażenia*	*Pula kości*
Ugryzienie	2 (P)	–/–/12/11/10
Pazury	1 (P)	–/9/11/–/–

Pancerz

Typ	*Wartość punktowa*	*Obrona*
(w Gauru)	1/1	0

TEMPLARIUSZ BIAŁYCH PAZURÓW

Cytat: *Twoja nieczystość czyni cię słabym. Powinno się ją wyciąć z twojego ciała.*

Tło: Wilkołak Nieskalanych Plemion, który przetrwa kilka lat pośród swych współplemieńców, to naprawdę przerażająca bestia. W obu światach jego zdolności łowieckie co najmniej dorównują najbardziej doświadczonym ludzkim i zwierzęcym myśliwym, częstokroć przewyższając uzdolnienia Odrzuconych. Wilkołak taki wystarczająco długo żył z dala od ludzkości i wilków, by identyfikować się jedynie ze swymi pobratymcami. Szczególnie zaś utożsamia się z tymi z nich, którzy są w stanie prześledzić niezmącone linie genealogiczne swych rodów aż do starożytności.

Opis: Zaprawione w bojach Białe Pazury częstokroć walczą w formie Dalu, a ich zdolności wystarczają do powalenia niemal dowolnej zwierzyny. Nawet w tej formie noszą się z godnością i gracją; nie mają w sobie nic z niezdarności. W formie ludzkiej jednak nie mogą się nie wyróżniać. Gdy ludzie już je zauważą, zazwyczaj dostrzegają również otaczającą je aurę zagrożenia.

Podpowiedzi dla Narratora: Doświadczone Białe Pazury są niezwykle oszczędne w ruchach i w całkowicie je kontrolują. To samo dotyczy ich osobowości. O ile nie starają się mocno tego ukryć, drapieżniki te sprawiają wrażenie zimnych, wyrachowanych i bezwzględnych. Rozprawiają się z tym, z czym trzeba i natychmiast ruszają zająć się kolejnym zadaniem.

Atrybuty: Inteligencja 3, Czujność 4, Determinacja 4, Siła 4 (5/7/6/4), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 4 (5/6/6/5), Prezencja 2, Manipulacja 4 (3/4/1/4), Opanowanie 3

Umiejętności: Wykształcenie (prowadzenie kronik) 3, Wysportowanie 3, Bijatyka 2, Zastraszanie 4, Okultyzm 2, Polityka (Nieskalane Plemiona) 2, Półświatek 2, Oszustwo 2, Przetrwanie 4, Broń Biała (klaive) 5

Atuty: Wyczucie Zagrożenia, Szybki Refleks 2, Fetysz 2, Finezja w Walce Bronią Białą, Języki (Pierwsza Mowa), Przyspieszone Zdrowienie, Silne Plecy 1

Pierwotne instynkty: 3

Siła Woli: 7

Harmonia: 5

Esencja: 5

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Pycha

Zdrowie: 9 (11/13/12/9)

Inicjatywa: 9 (9/10/11/11) (każda z wartości uwzględnia Szybki Refleks)

Obrona: 4

Szybkość: 13 (14/17/20/18)

Uznanie: Przebiegłość 1, Honor 2, Czystość 3

Dary: (1) Poznanie Imienia, Ochrona przed Drapieżnikami, Przynęta Wilczej Krwi; (2) Szybkość Ojca Wilka, Ochrona przed Ludźmi; (3) Ochrona przed Techniką

Rytuały: 2; (1) Rytuał Dedykacji, Wspólny Trop; (2) Przyzwanie Szpona

Ataki

Typ	*Obrażenia*	*Pula kości*
Ugryzienie	2 (P)	–/–/9/10/10
Pazury	1 (P)	–/7/8/–/–

Bronie

Typ	*Obrażenia*	*Rozmiar*	*Pula kości*
Buława (fetysz)	3(L)	2	12/13/15/–/–

Pancerz

Typ	*Wartość punktowa*	*Obrona*
(w Gauru)	1/1	0
Grube Ubranie	1/0	0



Cytat: *Spalcie to wszystko. Zaatakujcie, gdy będą uciekać.*

Tło: Starszyzna Królów Drapieżców żyje z dala nawet od reszty społeczności Nieskalanych Plemion. Choć wciąż polują w watahach, są niekwestionowanymi alfami nietolerującymi żadnych rzucanych im wyzwań, niezależnie od tego, jak dawno odłączyli się od swych watah. Bezwzględnie dominują nad innymi wilkołakami, niewielu z nich pada pod ugryzieniami pozostałych Uratha. Jeśli taki wilkołak kiedykolwiek stanie się zbyt stary lub chory, by odrzucić wyzwanie młodszego Króla Drapieżców, po prostu odchodzi, by umrzeć – zazwyczaj w boju, przeważnie na miejskich terytoriach swych wrogów. Taki potwór nie ma oporów, by samotnie rzucić się na całą watahę młodych Odrzuconych. W głębi serca jest jednak wilkołakiem, a Uratha rzadko podróżują samotnie.

Opis: Nie sposób ujrzeć jednego z Królów, jeśli nie należy się do plemienia lub nie jest ich zwierzyną. Poruszają się przez Cień i świat cielesny niczym widma, z niebywałą pewnością siebie. Większość istot dowiaduje się o ich istnieniu, gdy poczuje na sobie serię opętańczych i, zazwyczaj, zabójczych ciosów. Gdy stają się widoczni podczas łowów, są doskonałymi maszynami o smukłych mięśniach i napiętej skórze pokrytej bliznami z odległych czasów. Są obwieszeni trofeami z ich największych zwycięstw, w ich płaszcze wplecione są zęby ofiar. W ich oczach dostrzec można przerażającą zwierzęcą inteligencję i opanowanie, które wieszczą śmierć każdemu, kto odwzajemni ich spojrzenie.

Podpowiedzi dla Narratora: Istoty te zdają sobie sprawę, że są najdoskonalszymi drapieżcami świata materii oraz że naprawdę niewiele istot Cienia jest w stanie stawić im czoła. Ta pewność siebie rzutuje na wszystkie ich czyny i słowa. Nie potrzebują brawury i gróźb. Ze spokojem oszczędzają życie i zadają śmierć, nie wdając się w społeczne błahostki.

Atrybuty: Inteligencja 4, Czujność 5, Determinacja 4, Siła 5 (6/8/7/5), Zręczność 5 (5/6/7/7), Wytrzymałość 5 (6/7/7/6), Prezencja 3, Manipulacja 3 (2/3/0/3), Opanowanie 4

Umiejętności: Wysportowanie 5, Bijatyka (Urshul) 5, Zastraszanie (dzikość) 5, Dedukcja 5, Medycyna 3, Okultyzm 3, Polityka (Nieskalane Plemiona) 2, Skradanie się 5, Oszustwo 2, Przetrwanie 5

Atuty: Unik w Bijatyce, Wyczucie Zagrożenia, Medycyna Alternatywna, Żelazna Kondycja 3, Przyspieszone Zdrowienie, Oszałamiający Wygląd 2, Silne Plecy

Pierwotne Instynkty: 5

Siła Woli: 8

Harmonia: 6

Esencja: 6

Cnota: Rozwaga

Skaza: Nieumiarkowanie

Zdrowie: 10 (12/14/13/10)

Inicjatywa: 9 (9/10/11/11)

Obrona: 5

Szybkość: 15 (16/19/22/20)

Uznanie: Przebiegłość 2, Chwała 4, Honor 2, Czystość 1, Mądrość 3

Dary: (1) Wezwanie Wody, Przynęta Wilczej Krwi, Mowa Zwierząt, Kroki we Mgle; (2) Manipulacja Ziemią, Szybkość Ojca Wilka, Wtapianie się; (3) Pierwotny Skowyt, Biegnący Cień; (4) Rozpruwanie

Rytuały: 5; (1) Rytuał Dedykacji, Wspólny Trop; (2) Przyzwanie Człowieka, Oczyszczenie Krwi, Uświęcone

Łowy; (3) Spętanie Człowieka, Rytuał Leczenia, Przebudzenie Ducha; (4) Rytuał Wybranych Ziem; (5) Rozdarcie Bariery

Ataki

Typ	*Obrażenia*	*Pula kości*
Ugryzienie	2 (P)	–/–/15/15/13
Pazury	1 (P)	–/12/14/–/–

Pancerz

Typ	*Wartość punktowa*	*Obrona*
(w Gauru)	1/1	0

Azlu

Azlu, czyli Pajęcze Roje, to jedni z największych wrogów Uratha. Z niezwykłym oddaniem wzmacniają podział między światem ducha i materii, co stawia je w bezpośrednim konflikcie z Ludem. Zdają się jednak uważać wilkołaki za wyjątkowy smakołyk i doskonałą zwierzynę. Być może zdarzy się, że ich zdolność wzmacniania bariery pomiędzy światami okaże się dla watahy przydatna, jednak Azlu nie sposób kontrolować. Splatają swe sieci wokół loci, łapiąc każdą zwierzynę, która przybywa w poszukiwaniu Esencji, i pożerając ludzi, których skóry bezkarnie noszą. Niektóre wyjątkowo potężne Azlu polują samotnie, inne tworzą jednak krwiożercze społeczności, łącząc swe zdolności i dzieląc się zwierzyną. W świecie materii Azlu przybierają formy od niewielkich pustelników, poprzez przerażające bestie wielkości talerza oraz ludzkie skóry wypełnione rojami pająków, aż po potworne krzyżówki człowieka z pająkiem.



Subtelna uwodzicielka

Cytat: *Może wymkniemy się stąd i pójdziemy gdzieś, gdzie będzie mi się bardziej podobać?*

Tło: Niewiele wilkołaków zdaje sobie sprawę z tego, że Azlu potrafią przemykać między ludźmi równie dyskretnie co one. Niektóre z Pajęczych Rojów mogą być w tym nawet wprawniejsze. Lud niemal zawsze porusza się w watahach, podczas gdy co bardziej subtelne Azlu mogą działać samotnie, by nie zwracać na siebie uwagi. Dlatego też Azlu mogą kroczyć pomiędzy ludźmi, wspierając swe interesujące „projekty" i uwodząc ludzi, którzy stają się przeszkodami. Ta taktyka jest skuteczna również wtedy, gdy ciało, które Rój wydrążył nie nadaje się już do dalszego użytku i musi zostać wymienione.

Opis: Subtelna uwodzicielka stara się ubierać jak najzwyczajniej. Dopiero gdy zwraca uwagę na kogoś, a ten ktoś na nią, zaczyna się uwidaczniać jej prawdziwa uroda. Niewiele Azlu umyślnie poszukuje ciał, które są w klasyczny sposób piękne, Roje mają jednak egzotyczne cechy i mesmeryzującą manierę, które sprawiają, że ludzie mają wrażenie, iż odkryli coś wyjątkowego.

Podpowiedzi dla Narratora: Azlu, które udają ludzi, kroczą w ciszy i nie zostawiają zbyt wiele śladów. To właśnie ta aura tajemniczości czyni je tak skutecznymi. Są w stanie sprawić, że ludzie czują się, jakby wkroczyli do odmiennego świata funkcjonującego na niezwykłych zasadach. Może to prowadzić do podejmowania przez ofiarę decyzji zupełnie do niej niepasujących albo sprawić, że przerażona i sparaliżowana zawiśnie w sieci gdzieś w Królestwie Cieni, oczekując na wydrążenie i przejęcie przez przebiegły Rój.

Atrybuty: Inteligencja 2, Czujność 3, Determinacja 1, Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Prezencja 5, Manipulacja 5, Opanowanie 4

Umiejętności: Wykształcenie 1, Wysportowanie 1, Empatia 2, Ekspresja (język ciała) 2, Zastraszanie (obojętność) 1, Dedukcja 1, Medycyna 2, Okultyzm 2, Perswazja (uwodzenie) 3, Polityka 1, Obycie 2, Skrytość 2, Oszustwo 1, Przetrwanie 1

Atuty: Ćma Barowa, Oszałamiający Wygląd 4, Odporność na Trucizny

Siła Woli: 5

Moralność: 4

Cnota: Rozwaga

Skaza: Żądza

Zdrowie: 8

Inicjatywa: 7

Obrona: 3

Szybkość: 10

Numina: Rozproszenie, Sploty Bariery, Syreni Szept, Wspinaczka

- **Syreni Szept:** Analogicznie do Dyktatu Luny, Daru Dominacji z rozdziału drugiego.

Powszechnie spotykane moce Rojów

Roje, ze względu na swą dziwaczną naturę, dysponują kilkoma powtarzającymi się mocami. Poniższe Numina pojawiają się z większą częstotliwością właśnie pośród Rojów Azlu i Beshilu, a także innych jeszcze dziwniejszych Rojów, o których istnieniu krążą pogłoski.

• **Rozproszenie:** Moc podobna do Numen o tej samej nazwie opisanej w rozdziale pierwszym. Ciało Roju nie pojawia się jednak z powrotem w Królestwie Cieni. Ciało nosiciela wysycha, kurczy się i obumiera, po czym we wszystkich kierunkach czmycha zeń fala zwierząt – pająków w przypadku Azlu lub szczurów w przypadku Beshilu. Świadkowie mogą zabić tyle zwierząt, ile zdołają. Jeśli jednak choć jedno przeżyje, wraz z nim przetrwa duch Roju. Ta moc jest powszechna u wszystkich Rojów.

• **Sploty Bariery:** Jest to Numen przyczyniająca się do niesławy Azlu. Wplatając zwiewne sieci w Barierę, Azlu utrudniają przejście z jednego świata do drugiego. Przez godzinę ciągłej pracy, co kosztuje je punkt Esencji, Azlu są w stanie podnieść modyfikator nakładany przy przekraczaniu Bariery, a nawet zaglądaniu przez nią, o jeden na obszarze około 10 metrów kwadratowych. Każda kolejna godzina pracy (wraz z kolejnym wydanym punktem Esencji) może zwiększyć ów modyfikator na danym obszarze albo stosownie powiększyć ten obszar. Sieci te mogą zostać zniszczone w tempie jednego metra kwadratowego na trzy punkty obrażeń. Obrażenia te muszą być poważne bądź krytyczne. Oznacza to, że sieci muszą zostać rozdarte.

• **Wgryzanie się w Barierę:** To właśnie ta moc czyni Beshilu tak niebezpiecznymi. W ciągu godziny nieprzerwanej pracy, przy koszcie jednego punktu Esencji, Beshilu o Rozmiarze 5 jest w stanie pogryźć Barierę na obszarze około 10 metrów kwadratowych. Każda godzina pracy zmniejsza o jeden modyfikator nakładany na próby przekraczania Bariery i zaglądania przez nią (patrz s. 250). Każda kolejna godzina pracy (wraz z kolejnym wydanym punktem Esencji) może zwiększyć ów modyfikator na danym obszarze albo też odpowiednio powiększyć ten obszar.

• **Toksyczne Ugryzienie:** Moc ta może odzwierciedlać zarówno nadnaturalną zarazę przenoszoną przez Beshilu, jak i toksyny szczególnie jadowitych Azlu. Po wykonaniu udanego ataku ugryzieniem postać może – w ramach akcji odruchowej – wydać punkt Esencji. Jej ofiara traci punkt Wytrzymałości za każdy sukces uzyskany w teście ataku, ale przysługuje jej test Wytrzymałości + Pierwotnych Instynktów, dzięki któremu może zniwelować tę stratę w proporcji jednego punktu za uzyskany sukces. Utrata Wytrzymałości wpływa na liczbę Poziomów Zdrowia ofiary. Utracone poziomy regenerują się w tym samym tempie, w jakim postać leczyłaby rany krytyczne.

• **Wspinaczka:** Podobnie jak pająk normalnych rozmiarów, postać potrafi wspinać się na ściany, a nawet sufity i swobodnie się po nich poruszać. Musi dotykać takiej powierzchni przynajmniej czterema kończynami. Wciąż podlega prawu grawitacji, co oznacza, że jeśli straci kontakt z daną powierzchnią, spadnie *na ziemię*, a nie na powierzchnię, po której się poruszała. Powierzchnia ta musi także być w stanie utrzymać ciężar postaci, równy mniej więcej ciężarowi wilkołaka w Urshul. Moc ta jest bardziej rozpowszechniona wśród Azlu, mimo to zdarza się również i u Beshilu.

Samotna Prządka

Cytat: *Niemal doskonale, niemal doskonale... A wy co tu robicie?*

Tło: Pierwszym objawem obecności na terytorium watahy jednego z Pajęczych Rojów jest narastająca trudność poruszania się między światami w loci oraz zauważalne sieci w zaskakujących miejscach Cienia. Gdy postaci odnajdą już gniazdo Azlu, najczęściej odkryją w nim samotną prządkę, potworną ludzko-pajęczą hybrydę, która równie ochoczo podejmuje walkę, co splata sieci.

Opis: Rój ten, pożerając hordy mniejszych i słabszych Azlu, aż w końcu stał się zdolny do przejęcia ludzkiego ciała, stał się odrażającym połączeniem ludzkich i pajęczych cech. Może mieć czarne nabrzmiałe ciało, pokryte sztywnymi jak drut włoskami, dwie nogi, sześć rąk, dwie pary pajęczych szczęk i osiem oczu. Może też przypominać człowieka od pasa w górę, ale nie pozbędzie się olbrzymiego pajęczego tułowia i odwłoka z sześcioma nogami.

Podpowiedzi dla Narratora: Samotne Azlu starają się wzmacniać Barierę subtelnie i powoli. Wykradają zwierzęta, ludzi i duchy, na których mogą się pożywiać w swym gnieździe. Dopiero gdy opanują loci na tyle, że wilkołakom trudniej jest korzystać ze swych mocy, stają się bardziej brawurowe w swych działaniach.

Atrybuty: Inteligencja 2, Czujność 4, Determinacja 4, Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 5, Prezencja 3, Manipulacja 1, Opanowanie 3

Umiejętności: Zwierzęta (pająki) 1, Wysportowanie (gimnastyka) 3, Bijatyka 3, Zastraszanie 3, Dedukcja 2, Okultyzm (Królestwo Cieni) 2, Skradanie się 3, Oszustwo 3, Przetrwanie 2

Atuty: Wyczucie Zagrożenia, Szybki Refleks 1, Olbrzym

Siła Woli: 7

Moralność: 4

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Nieumiarkowanie

Zdrowie: 11 (uwzględniony Gigant)

Inicjatywa: 8 (uwzględniony Szybki Refleks)

Obrona: 4

Szybkość: 17 (modyfikator gatunkowy 8)

Numina: Rozproszenie, Sploty Bariery, Przerażenie, Toksyczne Ugryzienie, Syreni Szept, Wspinaczka

• **Przerażenie:** Analogicznie do Numen zjaw opisanej przez **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, z wyjątkiem tego, że gracz wykonuje test Prezencji + Manipulacji po wydaniu punktu Esencji.

Ataki:

Typ	*Obrażenia*	*Pula kości*
Ugryzienie	2 (L)	10

Modyfikator +2 do prób zadania obrażeń bądź unieruchomienia przeciwnika, wykonywanych w ramach pochwycenia (ze względu na dodatkową masę i kończyny)



Beshilu

O ich nadejściu świadczy ledwie słyszalne skrobanie, na które wilkołak może natknąć się podczas patrolu. Chrobot z wolna się wzmaga, a ludzie zaczynają się skarżyć na coraz większą liczbę szczurów gnieżdżących się w kanałach, piwnicach i lasach. Niedługo po tym w cieniu zapanowuje Chaos, w Barierze pojawiają się dziury, a ludzie zaczynają umierać. Przybyły Beshilu, spłodzone z szaleństwa i rozproszonych aspektów pradawnego wroga Ojca Wilka. Instynktownie boją się wilkołaków i ich nienawidzą. Robią co tyko mogą, by zakłócić bądź nawet zakończyć życie Uratha. Choć Beshilu w pojedynką rzadko są w stanie dorównać siłą wilkołakom, zbierają się w grupy. Gdy Szczurze Roje osiągną już ludzki rozmiar i intelekt, zazwyczaj gromadzą się w grupach po kilka, nie pożerając się nawzajem. Gdy grupa Beshilu stanie się wystarczająco liczna, Roje nie będą już uciekać przed Uratha – będą urządzać zasadzki i niszczyć swych prastarych wrogów. Głównym ich celem jest jednak przegryzanie się przez Barierę w nadziei, że pozwoli im to na połączenie się w jedną, boską istotę, którą były nim *Urfarah* rozpoczął swe łowy.

Gniazdo Hordy

Cytat: *Wiemy, czym jesteście! Odejdźcie stąd! Precz!*

Tło: Beshilu są najszczęśliwsze, gdy mogą wieść żywot w otoczeniu swych pobratymców i szczurzych rodzin. Niektóre z nich posuwają się nawet do wgryzania się w śpiącą lub bezbronną osobę i gnieżdżenia się w jej ciele. Mogą całkiem sprawnie posługiwać się ludzkim ciałem, choć trudno jest pomylić Szczurzy Rój przebrany za człowieka ze sprawnym umysłowo członkiem ludzkiego społeczeństwa.

Opis: Ten rodzaj Beshilu jest zwykle obdarty i nieuzbrojony. Większości z jego przedstawicieli wystarcza inteligencji, by nie pozwalać swym szczurzym braciom podróżować ze sobą, gdy przemykają między ludźmi w poszukiwaniu cienkich obszarów Bariery. Niewielu jest jednak w stanie całkowicie zrezygnować z towarzystwa szczurów. Pojedyncze szczury składające się na Beshilu wyglądają jak całkiem zwyczajni przedstawiciele swego gatunku, jednak skóra ich ludzkich nosicieli wije się w sposób przyprawiający o mdłości. Gdyby została przebita, pod spodem dałaby się zauważyć mokra, popiskująca masa szczurzych ciał.

Podpowiedzi dla Narratora: O ile wilkołacze watahy tworzone są przez współpracujące ze sobą osobniki, o tyle hordy Beshilu w ich połączonej formie są w zasadzie jednym umysłem. Mimo iż Gniazdo Hordy może iść między ludzi i udawać, że jest jednym z nich, jego zachowania nawet najbardziej subtelne i skryte będą miały intensywność natręctw, którą łatwo pomylić z demencją lub lękami wywołanymi przez wyjątkowo poważne schorzenia.

Atrybuty: Inteligencja 4, Czujność 5, Determinacja 3, Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 5, Prezencja 4, Manipulacja 2, Opanowanie 2

Umiejętności: Zwierzęta (Szczury) 2, Wysportowanie 1, Bijatyka 1, Rzemiosło 3, Zastraszanie 1, Dedukcja 3, Medycyna 2, Okultyzm 3, Skradanie się 2, Półświatek (Bezdomni) 3, Oszustwo (Odwracanie Uwagi) 1

Atuty: Odporny Żołądek, Odporność na Trucizny, Kontakty 2 (pracownicy społeczni, bezdomni)

Siła Woli: 5

Moralność: 5

Esencja: 4

Cnota: Rozwaga

Skaza: Zawiść

Zdrowie: 10

Inicjatywa: 4

Obrona: 2

Szybkość: 10

Numina: Chór, Rozproszenie, Wgryzanie się w Barierę

• **Chór:** Analogicznie do Numen opisanej w *Dodatku pierwszym.*

Kanałowy Nadzorca Niewolników

Cytat: *Szybciej, gryźcie, idioci! Już nadchodzą! Nie słyszycie ich?*

Tło: Niektóre Beshilu wyróżniają się w roju inteligencją, chytrością, odwagą lub okrucieństwem w boju. Rosną w siłę pojedynczo, do momentu aż będą w stanie przejąć ludzkie ciało – w tym celu wszystkie stają się śmiertelnie groźne i przerażające. Są nie tyle przywódcami społeczności Beshilu, co najtwardszymi i najpaskudniejszymi z gatunku inteligentnych, zdesperowanych szkodników.

Opis: Ten rodzaj Beshilu to paskudne hybrydy ludzi i szczurów, o łaciatym futrze, owrzodzonej skórze, paciorkowatych oczach i nagim, podobnym do bicza, ogonie. Można sobie *wyobrazić*, że ktoś mógłby pomylić je z wilkołakami – są wszak dwunogie i pokryte futrem. Przy dobrym oświetleniu jednak lub z niewielkiej odległości, z której będzie już czuć ich zapach, nie sposób się pomylić.

Podpowiedzi dla Narratora: W odróżnieniu od duchów, które panują nad chmarami Beshilu, te Roje

działają w pojedynkę ze względu na dyskrecję. Niektóre noszą prymitywną broń i niedopasowane ubrania, a większość charakteryzuje się przebiegłością, dzięki której mogą zastawiać pułapki i zasadzać się na polujących na nie Uratha. Obserwują, uczą się wzorców postępowania i nawyków. Gdy ci, którzy są dla nich potencjalnym zagrożeniem, zajęci są walką z chmarą innych Beshilu, atakują tak, by zadać możliwie duże szkody.

Atrybuty: Inteligencja 4, Czujność 4, Determinacja 3, Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 2, Prezencja 4, Manipulacja 4, Opanowanie 3

Umiejętności: Rzemiosło 1, Dedukcja 1, Okultyzm 2, Wysportowanie 2, Bijatyka (ciasnota) 3, Złodziejstwo 1, Skradanie się 1, Półświatek (żerowanie na odpadkach) 1, Oszustwo (zakładanie pułapek) 2, Broń Biała 1

Atuty: Wyczucie kierunku, Sprinter 3, Odporny Żołądek

Siła Woli: 6

Moralność: 5

Cnota: Rozwaga

Skaza: Lenistwo

Zdrowie: 7

Inicjatywa: 7

Obrona: 4

Szybkość: 14 (uwzględniony Atut Sprinter)

Numina: Kontrolowanie Zwierząt, Rozproszenie, Wgryzanie się w Barierę, Mowa Zwierząt, Toksyczne Ugryzienie

• **Kontrolowanie Zwierząt:** Analogicznie do Numen zjaw opisywanej przez **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, tyle że gracz wykonuje w celu aktywacji mocy test Inteligencji + Manipulacji.

• **Mowa Zwierząt:** Zgodnie z Darem Natury pierwszego poziomu opisanym w rozdziale drugim.



Bronie:

Typ	*Obrażenia*	*Rozmiar*	*Zasady specjalne*	*Pula Kości*
Rura	2(L)	2	(-1 ze względu na broń improwizowaną)	4

Ataki:

Typ	*Obrażenia*	*Pula kości*
Ugryzienie	2 (P)	7
Smagnięcie ogonem	0 (L)	5

Nękani

Hithimu to czyste szyderstwo z istnienia Uratha. Podobnie jak wilkołaki, są istotami zarówno cielesnymi, jak i duchowymi. W przeciwieństwie do Uratha jednak nie jest to ich stan naturalny. Duch łączy się ze swym nosicielem poprzez wymuszone opętanie lub dobrowolne złączenie. Stworzona zostaje w ten sposób istota zrodzona z obu światów i w obu czująca się równie swobodnie. Istoty takie nie są same z siebie zagrożeniem dla wilkołaków, nie zawsze nawet są wobec nich wrogo nastawione. Ich istnienie powoduje jednak zakłócenia równowagi, którą wataha wypracowuje na swoim terenie. W połączeniu ze zdolnością przekraczania granicy pomiędzy światami oraz regeneracją podobną wilkołaczej, czyni to z nich groźnych przeciwników.

Niewolnik Szaleństwa

Cytat: *Zobaczmy, czy nie będę w stanie pokazać ci innego punktu widzenia. Proponuję, abyś...*

Tło: Jest coś, czego każdy psychoterapeuta się obawia – podążenia tą samą drogą, co jego pacjenci. Stresująca praca w państwowym szpitalu psychiatrycznym może mieć zły wpływ na człowieka, zwłaszcza gdy trzeba sobie radzić ze skutkami samobójstwa pacjenta. To dość, by spowodować wywołane stresem załamanie nerwowe, by dana osoba zaczęła rozmawiać z głosem, który raz na jakiś czas przejmie nad nią kontrolę.

Opis: Ta *hithisu* prowadzi podwójne życie. Za dnia jest poważnym psychiatrą i uważa, że pomaga swym pacjentom zdrowieć. Ubiera się skromnie. Nocą kontrolę nad nią przejmuje duch, a ona się zmienia. Jej wzrok staje się rozbiegany, a włosy potargane. Czasami jej ciało zdaje się poruszać w niewiarygodny sposób. Nosi kompletnie niedopasowane ubrania i snuje się po knajpach i barach, siejąc mętlik w cudzych głowach. Po jednym kontakcie z nią ludzie podejrzewają, że dosypano jej coś do drinka. Jeśli zaczną uczęszczać do tych samych lokali co ona, zapadną na chorobę psychiczną.

Podpowiedzi dla Narratora: Jest szalona. Krótkie, wywołane stresem załamanie wystarczyło, by opanował ją duch. Drugi głos w jej głowie był miłą odmianą. Jest w stanie rozpoznać swe rozszczepienie

osobowości i zapanować nad nim. Imponuje jej to, jak wiele drugi z głosów może jej powiedzieć. Bardzo się stara nie wzbudzać podejrzeń kolegów, w tym samym czasie na różne sposoby pogarszając stan swoich pacjentów.

Atrybuty: Inteligencja 5, Czujność 4, Determinacja 5, Siła 1, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Prezencja 3, Manipulacja 5, Opanowanie 1

Umiejętności: Wykształcenie 2, Wysportowanie 1, Informatyka 2, Prowadzenie 1, Empatia 2, Broń Palca 1, Zastraszanie (Atak Słowny) 1, Dedukcja (Wywiady) 2, Medycyna (Psychiatria) 1, Okultyzm 1, Perswazja 1, Polityka 2, Nauka 1, Skradanie się 1, Oszustwo 3

Atuty: Fotograficzna Pamięć, Języki (francuski, niemiecki), Zasoby 3

Siła Woli: 6

Moralność: 5

Esencja: 4

Cnota: Szczodrość

Skaza: Nieumiarkowanie

Zdrowie: 8

Inicjatywa: 4

Obrona: 3

Szybkość: 9

Numina: Rozplątanie Języka, Złudzenia, Wyczucie Słabości

• **Rozplątanie Języka:** Analogicznie do pierwszego poziomu Darów Uników opisanego w rozdziale drugim.

• **Złudzenia:** Analogicznie do Numen zjaw opisanej przez **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, z tą różnicą, że gracz w celu jej aktywacji wykonuje test Inteligencji + Manipulacji i wydaje punkt Esencji.

• **Wyczucie Słabości:** Analogicznie do pierwszego poziomu Darów Księżyca w Nowiu opisanego w rozdziale drugim.

Nękany Nieumiarkowaniem Kanibal



Cytat: *Wyglądasz dziś... pysznie.*

Tło: Jedzenie od zawsze było dla niej przyjemnością. Mama i Tata nieustannie obsypywali ją cukierkami, a gdy podrosła, zabierali ją na obiad, gdy tylko odniosła jakiś sukces. Nic dziwnego więc, że miała później problemy z nadwagą. Trudniejszy okres jej życia sprawił jednak, że jedzenie stało się prawdziwym problemem. Straciła pracę i przybrała na wadze, chcąc jedzeniem powetować sobie nieprzyjemności. Zostawił ją chłopak. Była w tak podłym stanie, że praktycznie nie stawiała oporu, gdy duch żarłoczności, przyciągnięty jej głodem, wśliznął się do jej głowy. Teraz dostają się jej wyłącznie najlepsze smakołyki.

Opis: To dziwne, ale zmiana w Nękaną okazała się dla niej najlepszą dietą. Je tylko wtedy, gdy może zakosztować ludzkiego mięsa, więc w ciągu kilku miesięcy jej waga znacznie spadła. Szkoda jednak, że jednocześnie przestała o siebie dbać. Jej włosy są nieco rozczochrane, niewiele różni się od bezdomnych. Różnicę widać dopiero, gdy się uśmiechnie, odkrywając niepokojąco ostre i czyste zęby, a w oczach mignie błysk wyrachowanej inteligencji.

Podpowiedzi dla Narratora: Kieruje nią teraz duch żarłoczności, dbając o to, by nosicielka była szczęśliwa. Ucisza ją regularnie dostarczanymi „przysmakami" z ludzkiego mięsa. Daje ono wszak więcej Esencji i jest pociągające jako zakazana strawa, co wywołuje niewiarygodny głód. Duch ma wystarczający dostęp do wspomnień, by móc podtrzymywać najbardziej podstawowe formy interakcji społecznej. Niesamowite, jak łatwo jest zwabić ludzi do jej kuchni.

Atrybuty: Inteligencja 4, Czujność 3, Determinacja 4, Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Prezencja 4, Manipulacja 4, Opanowanie 4

Umiejętności: Wysportowanie 2, Bijatyka 2, Rzemiosło 2, Prowadzenie 1, Zastraszanie 1, Ekspresja 1, Złodziejstwo 1, Okultyzm 1, Perswazja 1, Polityka 1, Obycie 2, Skradanie się 2, Oszustwo 2, Przetrwanie 1, Broń Biała 2

Atuty: Ćma Barowa, Rozbrojenie, Odporny Żołądek, Odporność na Trucizny

Siła Woli: 8

Moralność: 3

Esencja: 9

Cnota: Rozwaga

Skaza: Nieumiarkowanie

Zdrowie: 9

Inicjatywa: 8

Obrona: 3

Szybkość: 14

Numina: Chwyt Śmierci, Syreni Szept, Duchowa Opończa, Przerażenie, Błogosławieństwo Podróżnego, Straszliwa Paszcza, Zmysł Dziczy

• **Chwyt Śmierci:** Analogicznie do trzeciego poziomu Darów Księżyca w Pełni opisanego w rozdziale drugim.

• **Duchowa Opończa:** Analogicznie do czwartego poziomu Darów Inspiracji opisanego w rozdziale drugim. Gdy postać aktywuje tę Numen, duch skryty wewnątrz nosiciela staje się tymczasowo widoczny, co może uprzedzić innych Nękanych i narzucające się duchy o ataku na wybraną ofiarę Nękanego.

• **Błogosławieństwo Podróżnego:** Analogicznie do drugiego poziomu Darów Wiedzy opisanego w rozdziale drugim.

• **Straszliwa Paszcza:** Po wydaniu punktu Esencji usta nosiciela rozszerzają się i na trzy tury wypełniają ostrymi jak brzytwa zębami. Paszcza daje modyfikator +1 do ataków i zadaje obrażenia poważne. Jest tak wielka, że pozwala postaci wykonywać ataki poprzez ugryzienie, bez konieczności pochwycenia przeciwnika i bez modyfikatorów. Taki atak, podczas działania tej mocy, jest prostym testem Siły + Bijatyki + 1.

• **Zmysł Dziczy:** Analogicznie do Numen duchów opisanej w *Dodatku pierwszym*.

Atak:

Typ	*Obrażenia*	*Pula kości*
Ugryzienie	1 (P)	8

Bronie

Typ	*Obrażenia*	*Rozmiar*	*Zasady specjalne*	*Pula kości*
Nóż kuchenny	1(P)	1	—	8

Wcielenie żyjącego miasta

Cytat: *Miasto ma serce i umysł. Miasto to ja, mały wilczku, a ty jesteś w nim wyłącznie dzięki mojemu przyzwoleniu.*

Tło: Ten pisarz kochał swoje miasto. Biografia, którą mu napisał była krajowym i międzynarodowym bestsellerem. Wszystkie jego dzieła opisywały miasto jako głównego bohatera, uwzględniając całą jego historię. Gdy autor popadł w alkoholizm i zestarzał się, nie był w stanie wyobrazić sobie życia w innym miejscu. Pewnej nocy we śnie przyszło do niego miasto i zaproponowało, że uśmierzy ból w jego piersi. Wystarczy moment, a staną się jednością. Pisarz nie wahał się ani chwili – z całego serca pragnął zostać częścią miejsca, które tak umiłował.

Opis: Z pewnej odległości ten Owładnięty wygląda jak każdy inny dżentelmen w średnim wieku, choć, być może, jest nieco zbyt pulchny. Dopiero z bliska można dostrzec, że nie do końca jest tym, kim się wydaje. Jego skóra jest szorstka niczym piaskowiec, jego oczy wyglądają niczym szklane, a we włosach dostrzec można kępki trawy.

Podpowiedzi dla Narratora: Jako wcielenie żyjącego miasta, ten *duguthim* naprawdę przejmuje się obrazem całości. Jest nieustannie świadom wszystkiego, co dzieje się w granicach miasta i utrzymuje kontakt ze wszystkimi miejskimi watahami wilkołaków. W miarę możliwości ma oko na wampiry i magów miasta. Potrafi wykorzystywać wilkołaki do swych celów, z pewnością jednak stawia swych ludzkich mieszkańców ponad nadnaturalnymi.

Atrybuty: Inteligencja 5, Czujność 6, Determinacja 6, Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 5, Prezencja 5, Manipulacja 4, Opanowanie 6

Umiejętności: Wysportowanie 1, Bijatyka 1, Rzemiosło 2, Prowadzenie 1, Zastraszanie 2, Dedukcja 2, Medycyna 1, Okultyzm 3, Polityka 3, Obycie 1, Półświatek 3, Oszustwo 1, Przetrwanie 1

Atuty: Zdrowy Rozsądek, Kontakty 5 (policja, ratusz, urząd architekta miasta, departament transportu, gazety), Wyczucie Kierunku, Fotograficzna Pamięć, Wiedza Encyklopedyczna, Przywódca, Silne Plecy

Siła Woli: 12

Moralność: 8

Esencja: 24

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Pycha

Zdrowie: 10

Inicjatywa: 11

Obrona: 5

Szybkość: 16

Numina: Uderzenie, Poznanie Drogi, Manipulacja Ziemią, Sięganie, Poznanie Ducha, Błogosławieństwo Podróżnego, Ochrona przed Ludźmi, Ochrona przed Drapieżnikami, Zmysł Dziczy

• **Uderzenie:** Analogicznie do Numen duchów opisanej w *Dodatku pierwszym*. Uderzenie przyjmuje formę elektryczności zaczerpniętej z sieci energetycznej miasta. Zasady dotyczące elektryczności oraz wywoływanych przez nią efektów omawia **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy** (s. 177).

• **Poznanie Drogi:** Analogicznie do czwartego poziomu Darów Wiedzy opisanego w rozdziale drugim.

• **Manipulacja Ziemią:** Analogicznie do drugiego poziomu Darów Żywiołów opisanego w rozdziale drugim. Na potrzeby tej postaci „ziemia" to również asfalt i beton.

• **Sięganie:** Analogicznie do Numen duchów opisanej w *Dodatku pierwszym*.

• **Poznanie Ducha:** Analogicznie do drugiego poziomu Darów Księżycowego Sierpa opisanego w rozdziale drugim.

• **Ochrona przed Ludźmi:** Analogicznie do drugiego poziomu Darów Ochronnych opisanego w rozdziale drugim.

• **Ochrona przed Drapieżnikami:** Analogicznie do pierwszego poziomu Darów Ochronnych opisanego w rozdziale drugim.

Duchy

Wilczy Brat

Cytat: *przepełniony żałością nieziemski skowyt.*

Tło: Wilczy Bracia są Większymi Szponami w służbie totemów wilkołaczych plemion. Reprezentują rzadką grupę duchów, które dzięki niewielkiej zachęcie mogą bardzo ochoczo pomagać wilkołakom. Na pomoc może je też przyzwać wilkołak dysponujący Darem Watahy Duchów (s. 125).

Opis: Wilczy Bracia wyglądają jak wielkie kudłate wilki o błyszczących ślepiach. Ich futra błyszczą, gdy pada na nie światło księżyca.

Podpowiedzi dla Narratora: Tropić. Polować. Bronić swej watahy. Wilczy Bracia są pośród wilków ucieleśnieniem lojalności. Nie mają żadnych osobistych ambicji, służba wataże jest dla nich wszystkim. Jeśli wilkołak zdoła ich przekonać, by towarzyszyli mu jako członkowie jego watahy, z chęcią użyczą mu swych kłów.

Ranga: 2

Atrybuty: Moc 4, Finezja 4, Odporność 3

Siła Woli: 7

Esencja: 10 (maks. 15)

Inicjatywa: 7

Obrona: 4

Szybkość: 18

Rozmiar: 4

Ciało: 7

Wpływy: Wilki ••

Numina: Chór, Materializacja, Wejrzenie w Świat Materii, Zmysł Dziczy, Poznanie Drogi (zgodnie z Darem, s. 142)

Tabu: Wilczy Bracia nie mogą obnażyć kłów wobec innych wilczych duchów ani też wilkołaków o niższej Randze. Muszą wydać punkt Siły Woli, by zaatakować taką istotę, jeśli ma ona wyższą Rangę. Gdy to zrobią, do końca danej sceny mogą atakować ten cel bez przeszkód.

NOCUOTH (ODPAD, MURS'THU)

Cytat: *Ma háe ash! (Zostawcie mnie w spokoju!)*

Tło: Nocuoth jest przedstawicielem mniej potężnych Strzępów różnych rodzajów chorób i zakażeń. Z natury jest bardzo niebezpieczny, jeśli uda mu się uciec do świata materii. Im więcej ma czasu, by gromadzić Esencję i realizować swe cele, tym gorsze są warunki życia ludzi i zwierząt zamieszkujących okolicę.

Opis: Murs'thu pojawia się jako gąbczaste, chore odpryski kości wirujące wewnątrz chmary much. Brudne bandaże zwisają z wnętrza ducha, wlokąc się po powierzchni, nad którą ten się przemieszcza. By poszerzyć swe wpływy Odpady zawsze wybierają schorowanych ludzi.

Podpowiedzi dla Narratora: Nocuoth zdaje sobie sprawę z tego, że nie jest godnym przeciwnikiem dla watahy Uratha. W przypadku konfrontacji zapewne nie podejmie walki nawet z pojedynczym wilkołakiem, jeśli ten ma wyższą Rangę. Dlatego też duchy te są typowymi uchodźcami. Podczas roztaczania swych wpływów próbują jak najdłużej ukrywać się przed wzrokiem Uratha, na przykład we wnętrzu kotwic i nosicieli. Ulubionym siedliskiem Nocuoth jest zatłoczony szpital. Mnożą się tam choroby, z którymi nowoczesna medycyna częstokroć nie jest w sanie się rozprawić.

Ranga: 3

Atrybuty: Moc 5, Finezja 5, Odporność 6

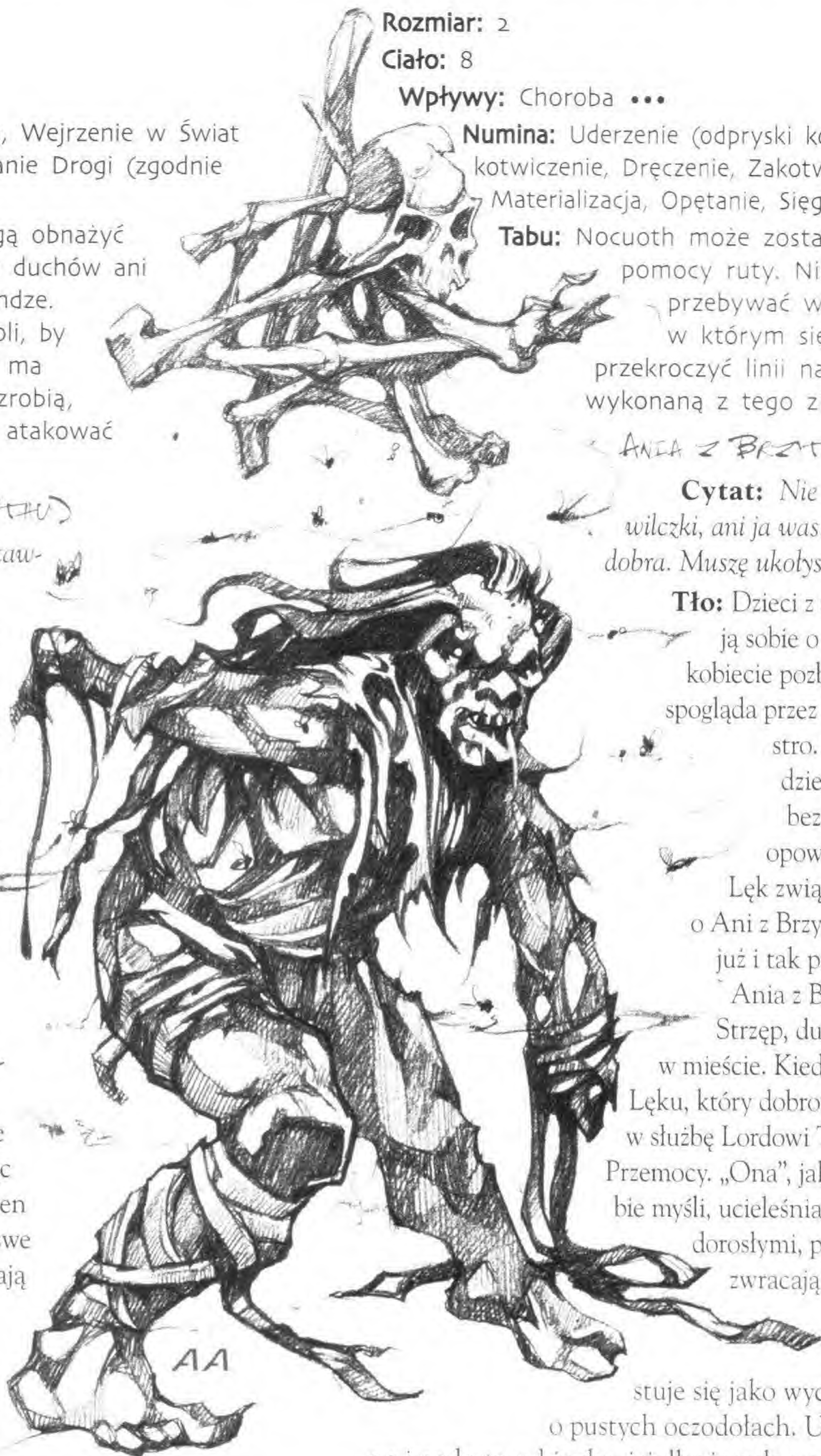
Siła Woli: 11

Esencja: 17 (maks. 20)

Inicjatywa: 11

Obrona: 5

Szybkość: 20



Rozmiar: 2

Ciało: 8

Wpływy: Choroba •••

Numina: Uderzenie (odpryski kości i muchy), Zakotwiczenie, Dręczenie, Zakotwiczenie w Żywym, Materializacja, Opętanie, Sięgnięcie

Tabu: Nocuoth może zostać odpędzony przy pomocy ruty. Nie jest w stanie przebywać w pomieszczeniu, w którym się ją pali, ani przekroczyć linii namalowanej pastą wykonaną z tego zioła.

ANIA Z BRZYTWĄ

Cytat: *Nie dostaniecie mnie, wilczki, ani ja was. Odejdźcie, pókim dobra. Muszę ukołysać do snu dzieci.*

Tło: Dzieci z miasta opowiadają sobie o Ani z Brzytwą, kobiecie pozbawionej oczu, która spogląda przez każde stłuczone lustro. Mówi się, że zabiera dzieci pozostawione bez opieki. Niestety opowieści te są prawdą. Lęk związany z opowieściami o Ani z Brzytwą dał większą siłę już i tak potężnemu duchowi. Ania z Brzytwą to większy Strzęp, duch wielce szanowany w mieście. Kiedyś należał do Głosu Lęku, który dobrowolnie oddał się w służbę Lordowi Thurifuge, Inkarnie Przemocy. „Ona", jak już nawet o sobie myśli, ucieleśnia lęk dzieci przed dorosłymi, przed matkami, które zwracają się przeciwko nim.

Opis: Ania z Brzytwą manifestuje się jako wychudzona kobieta o pustych oczodołach. Ubrana jest w brudną i podartą sukienkę, jej długie palce ociekają krwią. Może mówić w dowolnym języku, jakiego używa się w jej mieście. Czasami nim przejdzie przez Barierę, pojawia się w rozbitym lustrze.

Podpowiedzi dla Narratora: Choć Ania z Brzytwą nie ma jeszcze statusu Inkarny, niewiele jej do tego brakuje. Pożywia się lękiem tysięcy dzieci i jest jednym z najsilniejszych duchów swego miasta. Większość wilkołaczych watah nie miałaby z nią szans w otwartej walce, o ile nie odkryłyby i nie wykorzystały jej tabu. Mimo całej swej mocy woli nie mierzyć się otwarcie z Uratha. W jej naturze leży raczej zadawanie niebezpośrednich ciosów, które wymierza bliskim wilkołaków, najchętniej ich dzieciom. Za wszelką cenę chce zachować źródło swej mocy. Panicznie boi się odkrycia jej tabu.

Ranga: 4

Atrybuty: Moc 11, Finezja 12, Odporność 11

Siła Woli: 22
Esencja: 25 (maks. 25)
Inicjatywa: 23
Obrona: 12
Szybkość: 33
Rozmiar: 5
Ciało: 16
Wpływy: Lęk •••, Przemoc •
Numina: Uderzenie (tłuczone szkło), Chór, Rozproszenie, Kotwica, Przebicie Bariery, Dręczenie, Materializacja, Wejrzenie w Świat Materii, Sięganie
Tabu: Nieznane



Doświadczenie

Co nas nie zabije, to nas wzmocni. Zgodnie z tym prawem toczy się życie Uratha. Choć szczenię tuż po Pierwszej Przemianie musi jeszcze wiele się nauczyć, *nauczy się*, jeśli tylko przeżyje. Stanie się silniejsze, zdolniejsze i lepiej obeznane ze swymi nadnaturalnymi zdolnościami. W przypadku postaci wilkołaków rozwój ten odzwierciedlany jest przez system doświadczenia podobny do tego, który **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy** opisuje na s. 216-217.

Nie trzeba punktów doświadczenia, by posiąść informacje zebrane przez postać w toku gry. Jeśli postać na własne oczy ujrzy, że Ogar Zguby zdaje się być członkiem jednego z plemion Odrzuconych lub Nieskalanych, gracz nie musi wydawać doświadczenia, by oddać tę wiedzę. Tylko wymierne zmiany w cechach postaci wymuszają wydatek punktów doświadczenia. Narrator nagradza nimi postać za uczestnictwo w opowieściach, a gracz wydaje je na poprawę istniejących cech lub nabycie nowych. Odzwierciedla to stopniową przemianę postaci w twardego weterana.

Przyznawanie punktów doświadczenia

Narrator daje graczom punkty doświadczenia na koniec każdego rozdziału (sesji gry). Jeśli dany rozdział zajmuje więcej niż jedną sesję, punkty doświadczenia zostaną przyznane na koniec tej części opowieści. Jeśli nawet konkretna opowieść ma tylko jeden rozdział, to tak właśnie powinno być. Narrator może przyznać więcej punktów na koniec wyjątkowo długiej opowieści lub na koniec wątku, który zajął graczom wiele sesji.

Wytyczne dotyczące przyznawania punktów doświadczenia podaje **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**. Narrator może zdecydować się na przyznanie mniejszej lub większej liczby punktów, niż się sugeruje, zawsze jednak powinien istnieć ważny powód. Przyznanie zbyt małej ich liczby spowolni rozwój postaci, co może frustrować graczy. Przyznanie zbyt wielu może wywołać nienaturalnie szybki skok mocy postaci, przez co po zaledwie roku aktywności wataha okaże się potężniejsza i zdolniejsza niż starzy weterani dwa terytoria dalej. Otrzymanie od dwóch do czterech punktów po każdym rozdziale pozwoli graczom podnieść mniej więcej jedną cechę raz na

dwa lub trzy rozdziały. Narrator powinien dostosować to tempo do swoich potrzeb.

Należy zachować równowagę przy rozdzielaniu punktów doświadczenia w grupie. O ile jedna postać może dostać więcej doświadczenia na sesji niż inni, o tyle powtarzanie tego procederu wywołać może niechęć pozostałych graczy. Narrator powinien każdemu graczowi dawać szansę na zabłyśnięcie i zdobycie własnych łupów.

Wydawanie punktów doświadczenia

Gracz śledzi na swej karcie postaci liczbę otrzymywanych punktów doświadczenia. Punkty te mogą zostać wykorzystane do nabycia nowych cech lub poprawienia wartości istniejących, zgodnie z tabelą *Koszty w punktach doświadczenia*. Drogie cechy to te, w których najtrudniej jest się wyszkolić. Narrator powinien upewnić się, że wszystkie zakupy mają sens z punktu widzenia kontekstu fabuły i ról w kronice. Jeśli Krwawy Szpon spędził ostatni miesiąc w lasach, na doskonaleniu swej zdolności przetrwania, nie powinien wydawać doświadczenia na Perswazję. Nabywanie Darów *zawsze* wymaga od postaci znalezienia ducha, który stanie się jej nauczycielem.

Koszt zwiększenia wartości istniejącej cechy często równy jest wielokrotności nowej wartości. By podnieść Inteligencję z 2 na 3, należy wydać 15 punktów doświadczenia (3, nowa wartość cechy, razy mnożnik równy 5). Gdy kupowana jest nowa cecha, ów mnożnik wynosi 1.

Gracze nie mogą wydawać punktów doświadczenia w toku kroniki. Najprawdopodobniej aż do przerwy pomiędzy opowieściami postać nie będzie miała czasu na zdobywanie nowych Umiejętności, Atutów, tudzież trenowanie w celu poprawienia Atrybutu. Ograniczenie to zapobiega również wykupywaniu się przez graczy z tarapatów przez wyciągnięcie z kapelusza nowych cech.

Należy zauważyć, że Atut Fetyszu zarządza przedmiotami, z którymi postać rozpoczyna rozgrywkę. Gracz nie musi wydawać punktów doświadczenia, by jego postać zdobyła nowy fetysz, jeśli wilkołak ten zdobędzie go w bitwie lub w jakiś inny sposób w toku opowieści. Pewnych Atutów, zwłaszcza Fizycznych, w ogóle nie sposób poznać. Muszą one zostać nabyte podczas tworzenia postaci lub w ogóle. Nie można nagle stać się Olbrzymem wyłącznie dzięki podnoszeniu ciężarów. Postać dysponuje tym Atutem od urodzenia albo wcale.

Atuty Totemu są mniej kosztowne od innych, ponieważ odzwierciedlają wspólne cechy grupy wilkołaków. Podczas gdy większość Atutów opisuje wrodzoną zdolność lub konkretną relację, którą postać podtrzymuje ze względu na nią samą, Atuty Totemu są korzyściami odczuwanymi przez całą watahę i jej ducha. Współpracują ze sobą w pewnym stopniu, co czyni poprawę relacji i badanie możliwości totemu łatwiejszym od samorozwoju.

Koszty w punktach doświadczenia

Cecha	Koszt w punktach doświadczenia
Atrybut	Nowy poziom x 5
Umiejętność	Nowy poziom x 3
Specjalizacja	3
Dar nadrzędny (związany z plemieniem, patronatem lub jeden z powszechnych)	Nowy poziom x 5
Pozostałe Dary	Nowy poziom x 7
Rytuały	Nowy poziom x 2
Atuty*	Nowy poziom x 2
Atut Totemu	3 za każdą dodatkową kropkę
Pierwotne Instynkty	Nowy poziom x 8
Nadrzędne cechy Uznania (związane z plemieniem lub patronatem)	Nowy poziom x 6
Pozostałe cechy Uznania	Nowy poziom x 8
Harmonia	Nowy poziom x 3
Siła Woli	8

*Poza Atutem Totemu

W podrozdziale *Uznanie* na s. 194 opisano, kiedy i na jakich zasadach wolno postaciom podnosić poziom tych cech dzięki punktom doświadczenia.

Należy zauważyć, że podnoszenie poziomów Atrybutów postaci zwiększa również wartości wyliczanych na ich podstawie cech pobocznych. Podniesienie poziomu Wytrzymałości zapewni postaci dodatkowy poziom Zdrowia, a zwiększenie Siły zwiększy wartość Szybkości.

Warto również pamiętać, że po podniesieniu wartości cechy Uznania (więcej informacji na s. 102), postać otrzymuje „nieodpłatny" Dar. Darów można się uczyć również niezależnie od tego mechanizmu. Nie trzeba poznawać ich w kolejności, w jakiej na liście. Postać może znać pierwszego poziomu Dar Kształtowania, po czym nauczyć się Daru trzeciego poziomu, z tej samej listy, pomijając drugi poziom. Kosztuje to jednak więcej, niż wynosi standardowy koszt „x 5" lub „x 7". Pełne zasady znajdują się na s. 102.



DODATEK I

W powietrzu unosi się mieszanina zapachów.

Metal.

Rdza.

Asfalt.

Krew.

Wymiociny.

Ozon.

Wszystkie te zapachy splecione są wonią Cienia – zapachem niepodobnym do niczego, co istnieje w świecie cielesnym. To stłumiona, subtelna woń. Podobna jest niemalże bukietowi wina z nieziemskich owoców. Pachnie jak coś odurzającego, ale i trującego.

A ona nienawidzi tej woni. Macki zapachu miejskiego Cienia wślizgują między jej wspomnienia. Za każdym razem, gdy nabiera powietrza do płuc, sny i echa bólu rozbrzmiewają w mrocznych zakątkach jej umysłu.

Żałuje, że nie może wstrzymać oddechu. Chciałaby być cielesna, czuć wokół siebie smród materialnego miasta. Chciałaby nie musieć pamiętać. Chciałaby, aby Cień był miejscem, gdzie rzeczy takie jak to nie miały miejsca.

Usłyszała jednak, gdy nadeszło. Nie wiedziało, jak się oddycha, wyszło więc coś pomiędzy charkotem a bulgotaniem. Widmowy metal ociera się o siebie ze zgrzytem. Poczuła jego ciepło, gdy tylko zaczęło się zbliżać, po czym jego zapach przytłumił woń miasta –

zepsute mięso,

przegotowana krew,

zakażone rany,

splamione żelazo,

i, znów, woń Cienia.

Nienawidzi go. Nienawidzi go z powodu tego, co zrobiło, dlatego, że zmusiło ją, by na nie zapolowała. Uważa je za odrażającą, odpychającą karykaturę, która nie powinna była zaistnieć. Nienawidzi go, gdyż ściągnęło ją tutaj.

Poczuła, jak wzbiera w niej furia. Zagnieździła się w jej wnętrznościach, owinęła się wokół jej serca, rozprostowała się w jej kończynach, skuliła się w jej mózgu.

I pozwoliła jej zakwitnąć.

Każdy krajobraz ukazuje stan ducha.

—Henri-Frederic Amiel, Fragmenty dziennika intymnego

Królestwo Cieni

Nasz świat nie jest jedynym. Cienka bariera odgradza nas od innego świata, zamieszkiwanego przez duchy. Tam każde działanie, jakie podejmiemy w naszym świecie, znajduje swój najczystszy wyraz. Dla niedostrzegającej istnienia duchów ludzkości ten cień naszego świata jest w najlepszym przypadku mitem, mglistym niebytem z legend. Dla Uratha stanowi on tereny łowne, obecnie niemal całkiem utracone.

Świat Mroku jest, przynajmniej powierzchownie, bardzo podobny do naszego. Jest trochę bardziej wyblakły, nawet w najbardziej zwyczajnych kwestiach. Nieco więcej glin daje się skorumpować, nieco więcej ludzi przychodzi na świat, na którym nie ma dla nich miejsca, nieco więcej umiera w samotności i zapomnieniu. Nieco więcej miejsc pracy zostaje zlikwidowanych, nieco więcej dzieci schodzi na manowce. Nieco więcej wypadków czyni wodę i powietrze nieco mniej bezpiecznymi. Różnice te są na pierwszy rzut oka ledwo zauważalne, wszystkie jednak wpływają na ogólny stan świata. Wszystkie również kalają cieniste refleksy jego świata materii – *Hisil*.

Legendy Uratha mówią, że przodek wszystkich wilkołaków, Ojciec Wilk, przemierzał niegdyś ścieżki Cienia. Sam przyjął na siebie obowiązek zaprowadzania porządku w świecie duchów. Jego bezlitosne łowy w znacznym stopniu broniły każdego ze światów przed zakusami drugiego. Ci, którzy zwą się jego potomkami, starają się, by jak najlepiej wypełniać jego rolę. To jednak nie wystarcza. Świat duchów zyskuje nowe siły, ludzie nieświadomie osłabiają bariery, Uratha zaś są zbyt nieliczni i zbyt mało wiedzą, by móc zatrzymać powódź duchów. Cień świata materii jest w zauważalny sposób dotknięty tą obcą anarchią. Duchy-zbiegowie ze wszystkich jego zakamarków walczą o zwierzchność nad miejscami najbardziej zbliżonymi do świata materii. Niektóre wręcz przeskakują przez Barierę, zakotwiczając się w żyjących istotach, tworząc *Hithimu*. Jaką nadzieję na wygraną może mieć wataha wobec nieustannego napływu takich istot?

Uratha zostali odrzuceni, nie są jednak całkowicie osamotnieni. W imieniu odległej Matki Luny wspiera ich pięć chórów księżycowych duchów. Związane paktami krwi, jako totemy plemion, przewodzą im wielkie duchy-wilki zwane Pierworodnymi. Mieszkańcy Cienia nie mają wyboru, muszą uznać pradawny status i potęgę wilkołaków, tych którzy kroczą pomiędzy światami. Duchy te można przekonać bądź zmusić do udzielenia mocy dzieciom Wilka i Księżyca. Potrzebują jej, by zaprowadzić w świecie duchów pozory stabilności. Jest jeszcze nadzieja dla Odrzuconych, jeśli tylko zdołają odkryć wszystkie zaginione w pomroce dziejów tajemnice Królestwa Cieni.

Głęboko w ostępach świata duchów leżą ponoć drzwi do dziwnych miejsc, które nie są związane ze znanym nam światem. Miejsca te mówią o mrocznym losie i zagrożeniach, które wpełzają do świata materii, sącząc się przez barierę pomiędzy ciałem, a duchem. Niektóre wilkołaki opowiadają niesamowite historie o nienaturalnych duchach, które dążą do niezrozumiałych celów, snując się po obcych terenach niczym odległe echa zapomnianego świata.

Bariera

Niegdyś, jak się mówi, wilkołaki mogły swobodnie kroczyć pomiędzy światami. Musiały jedynie skoncentrować się na chwilę i wzmocnić duchową stronę swej natury, po czym wstępowały na ścieżki świata duchów. Działo się to tak, jak gdyby świat materii był jedynie jeszcze jednym z aspektów Królestwa Cieni, odmiennym poziomem, który był dla wilkołaków łatwo osiągalny. Analogicznie, duchy mogły przekradać się przez Graniczne Ziemie do świata materii, by na życzenie zaznawać obcych przyjemności pośród cielesnych istot.

Obecnie jednak świat duchów opiera się takiemu przejściu. Ściana, która wyrosła pomiędzy światami, w większości miejsc jest praktycznie nieprzekraczalna. Tam zaś, gdzie jest osłabiona, potrzeba znacznych nakładów wysiłku i energii, by przejść na drugą jej stronę. Ściana ta nazywana jest Barierą lub *Zathu*. Niektórzy Ithaeurowie mówią o niej jako o bliźnie powstałej na ranie, którą spowodowało zamordowanie Ojca Wilka.

Świat duchów, choć wciąż związany ze światem materii, zdaje się odrzucać wszystko, co cielesne. Większość ludzi nie jest w stanie podróżować pomiędzy światami, ani nawet dojrzeć niczego poza światem ciała. Duchy starające się przejść na drugą stronę, na przykład w celu uniknięcia rozkładu nieustannie grożącego Cieniowi, muszą najpierw znaleźć miejsce, gdzie Bariera jest osłabiona.

Te loci, obszary, na których Bariera jest cienka, stają się polami bitew. Duchy starają się wejść do świata materii, by wypełniać swe nieziemskie imperatywy, Azlu i Beshilu dążą do odcięcia tych słabych miejsc lub rozwarcia ich, Uratha zaś walczą między sobą o panowanie nad najcenniejszymi z takich przejść. Nawet inne istoty nadprzyrodzone – wampiry, czarnoksiężnicy oraz jeszcze dziwniejsze stworzenia – znane są z dążeń do kontrolowania loci, by czerpać z ich moc, gdy tego potrzebują.

Zasady: Przekraczanie Bariery

Aby postać była w stanie przejść z jednego ze światów do drugiego, gracz testuje Inteligencję + Prezencję + Pierwotne Instynkty. Wilkołak musi znajdować się w obszarze wpływu locus, nawet jeśli chce tylko spróbować przejść, chyba że korzysta z rytuału Rozdarcia Bariery (s. 163). Na test wpływają poniższe czynniki:

- Wilkołak wpatrzony jest w lustrzaną powierzchnię (+1)
- Próba przejścia w pobliżu locus o randze •• lub ••• (+1)

• Próba przejścia w pobliżu locus o randze •••• lub wyższej (+2)

• Próba przekroczenia Bariery za dnia (–2)

Siła Bariery jest różna w różnych miejscach. Zmniejsza ona pulę testu przekraczania granicy pomiędzy światami o liczbę kości podaną poniżej:

Miejsce	Mod. puli
Tereny mocno zurbanizowane	–3
Przedmieścia i miasteczka	–2
Mieściny, wsie, tereny zabudowane na wsi	–1
Dzicz	+0

Liczba sukcesów osiągnięta w teście Inteligencji + Prezencji + Pierwotnych Instynktów wskazuje na to, jak wiele czasu zajęło wilkołakowi przystosowanie się do odmiennego aspektu rzeczywistości i przekroczenie Bariery.

Dramatyczna porażka: Zestrojenie wilkołaka mocno zawodzi. Pozostaje w danym aspekcie rzeczywistości i jest całym wydarzeniem mocno wstrząśnięty. Aż do następnej nocy nie może podejmować prób przekroczenia Bariery – co może stawiać go w trudnej sytuacji, jeśli znajduje się obecnie w świecie duchów. Może jednak zostać przeprowadzony dzięki wykorzystaniu Daru bądź z pomocą przewodnika.

Porażka: Wilkołak pozostaje w danym aspekcie rzeczywistości. Przez godzinę nie może podejmować kolejnych prób przejścia. Kolejne próby w ciągu najbliższej godziny zakończą się automatyczną porażką. Może jednak zostać przeprowadzony przez Barierę dzięki rytuałowi Rozdarcia Bariery lub przez przewodnika.

Sukces: Wilkołak znika w świecie, w którym obecnie się znajdował i wkracza w Barierę. Pojawia się po drugiej jej stronie po około 30 sekundach lub 10 turach walki. Podczas tego okresu przejściowego nie może zostać zaatakowany, o ile nie zostaną wykorzystane konkretne nadnaturalne zdolności pozwalające wpływać na istoty znajdujące się pomiędzy światami ciała i ducha.

Wyjątkowy sukces: Przejście następuje natychmiast. Wilkołak pojawia się po drugiej stronie w swej następnej turze i może normalnie działać.

Zamiast wykonywać test, jeśli postać znajduje się w zasięgu wpływu locus, gracz może wydać punkt Esencji. Postać przejdzie przez Barierę w ramach akcji natychmiastowej.

Przewodnicy

Watahy mogą razem przechodzić przez Barierę, co pozwala jednemu z jej członków dokonać przejścia i zabrać ze sobą resztę postaci. Wilkołak prowadzący w takiej chwili jest, zgodnie z tradycją, nazywany przewodnikiem. Wszyscy członkowie watahy, by przejść, muszą pozostawać ze sobą w kontakcie fizycznym.

Gracz postaci będącej przewodnikiem określa czas przejścia dla całej watahy. Jeśli jego test zakończy się zwykłą lub dramatyczną porażką, przez określony czas nie może podejmować kolejnych prób. Jednak próbę może za niego podjąć inny członek watahy, o ile tylko sam ostatnio nie zawiódł w takich okolicznościach. Wilkołak nie może być przewodnikiem watahy, jeśli, by dokonać przejścia, wydaje Esencję zamiast wykonywać rzut.

Bycie przewodnikiem sprawdza się wyłącznie wtedy, gdy wszyscy przechodzący stanowią prawdziwą watahę, złączoną więzami totemu. Jeśli przewodnik stara się zabrać ze sobą sprzymierzeńców spoza watahy, sprawy się komplikują. Im mniejszy jest związek danej istoty z przewodnikiem lub Królestwem Cieni, tym ciężej jest przeprowadzić ją przez Barierę. Każdy wilkołak, który nie jest członkiem watahy przewodnika, oraz każdy członek jego watahy, który jest nieprzytomny, nakładają na jego test modyfikator –1. Istoty, które nie są wilkołakami, lecz w zasięgu loci mogą przekraczać granicę między światami (np. duchy, niektórzy z Nękanych, niektórzy magowie), nakładają modyfikator –2 za każdą taką istotę. Każda osoba i istota, która niezdolna jest do przekraczania Bariery (jak wampir lub człowiek) nakłada na test modyfikator –3. Przewodnik nie jest w stanie przeprowadzić osoby, która aktywnie opiera się przejściu.



Bariera

Czym jest Bariera? Najprościej rzecz ujmując, jest to ściana pomiędzy światami ducha i materii. Niektórzy Ithaeurowie o zacięciu naukowym porównują Barierę do radiowego szumu, koniecznej fazy przejściowej pomiędzy stacjami. Nie wyjaśnia to jednak, czemu znacznie łatwiej jest przekraczać ją pod światłem Matki Luny niż wejrzeniem Heliosa.

Inni Ithaeurowie postrzegają Barierę jako przypomnienie blizn noszonych przez Uratha i przez świata ciała po morderstwie na Ojcu Wilku i po utracie Pangei. Mieszkańcy świata materii oddzieleni są od świata duchów – o ile nie poznają magii – by ograniczyć rozprzestrzenianie się ich niszczycielskiego wpływu. Przekroczenie Bariery jest trudne również dla duchów – zarówno dla ich własnej ochrony, jak i po to, by zapobiec stworzeniu kolejnych morderczych hybryd, takich jak bratobójcza rasa wilkołaków.

Od Uratha przekraczanie granicy między światami powinno teoretycznie wymagać tylko dostosowania perspektywy do drugiego świata. Chwila skupienia i już powinni być po drugiej stronie. Czasami takie przejścia wciąż się zdarzają, dając wilkołakom pojęcie o tym, jak się sprawy miały w zamierzchłej przeszłości. Przez większość czasu jednak proces konwersji od ciała do ducha oraz prześliźnięcie się przez ścianę pomiędzy światami możliwe jest tylko w pobliżu locus. Zajmuje to również nieco czasu i często nie jest możliwe, dopóki wilkołak nie odzyska koncentracji.



Zasady: Podwójne zmysły

Gdy wilkołak chce uzyskać ogólne pojęcie o tym, co się dzieje po drugiej stronie Bariery, gracz wykonuje w ramach akcji natychmiastowej test Czujności + Empatii + Pierwotnych Instynktów. Powodzenie w tym teście pozwala postaci uzyskać ogląd sytuacji w drugim świecie – widzi ona rozmyte kształty, podobne do tych, które dostrzec można przez brudne, matowe szkło. Wyjątkowy sukces daje postaci znacznie klarowniejszy wgląd w sytuację, podobny do tego, co widać przez zaparowaną szybę. Porażka oznacza, że postać nie widzi niczego, zaś dramatyczna porażka powoduje, że postać zostaje wprowadzona w błąd odnośnie do tego, co zaszło po drugiej stronie. Zgromadzenie duchów może wyglądać jak grupa ludzi. W każdym z wypadków spojrzenie poprzez Barierę nie trwa dłużej niż jedną turę.

Gdy zdziczałe duchy wkraczają do świata materii, nie uzyskują automatycznie własnego ciała – wciąż są efemeralne. Zazwyczaj zmuszone są znaleźć nosiciela, którego szybko będą musiały opętać. W przeciwnym przypadku, zaczną tracić niezbędną im energię. Niektóre jednak są w stanie przetrwać w stanie niematerialnym, będąc niewidzialnymi, o ile tylko mają dostęp do znacznego źródła Esencji. Duchy takie istnieją w stanie „Zmierzchu", zwanego *shurilam*. Choć duchy (nieposiadające nosiciela i takie, które nie są zmanifestowane) zwykle są niewidzialne, to aby spróbować dostrzec takiego ducha, wilkołaki mogą wykonać w ramach akcji natychmiastowej test Czujności + Okultyzmu + Pierwotnych Instynktów. Ewentualnie Narrator może wykonać ten test za postać, w ramach akcji odruchowej, zwłaszcza jeśli postać zbliży się do ducha. Sukces oznacza, że wilkołak jest poniekąd świadom obecności ducha. Być może zobaczył mgnienie jego rozmytego cienia albo złapał nutę obcej woni. Wyjątkowy sukces pozwala wilkołakowi na klarowne ujrzenie ducha przez jedną turę. Zdolność ta nie ujawni obecności ducha, który zjednoczył się z locus (s. 262) albo z kotwicą (s. 277). Irraka otrzymują dwie dodatkowe kości w testach zaglądania przez Barierę i postrzegania duchów znajdujących się w stanie Zmierzchu (s. 83).

Zjawy i duchy

Zjawy, które opisuje **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, mają wiele cech wspólnych z duchami Królestwa Cieni. Nie są jednak tym samym rodzajem istot. Obie grupy są bytami efemeralnymi – gdy znajdują się w świecie materii, nie mają jednorodnej, cielesnej postaci, lecz przebywają w nietykalnym, efemeralnym stanie Zmierzchu. Zjawy bądź duchy są w stanie widzieć i dotykać się nawzajem oraz wchodzić w inne rodzaje interakcji, jako że są w tym samym, efemeralnym stanie. Zjawa nie jest jednak duchem, nie może zostać spętana w fetyszu, przyzwana rytualnie ani też w inny sposób objęta efektami mocy działających na duchy.

Gdy znajdą się w Cieniu, byty efemeralne (włączając w to zjawy i duchy) nie są już w stanie Zmierzchu i można z nimi przestawać tak, jak gdyby były cielesne. Efemera to naturalny stan materii w świecie duchów.

Inny świat

Gdy wilkołak odnajdzie przejście przez Barierę, znajduje się w świecie, który powinien być dlań domem tak samo jak świat materii. W pewnym stopniu jest to ten sam świat, odzwierciedlający te same zdarzenia i obiekty, jednak na innej duchowej „częstotliwości", w innym „wymiarze". Gdy wilkołak wkracza do Cienia bądź go opuszcza, choć nie pokonuje żadnego dystansu, znajduje się już w innym miejscu. Jest ono jednak mocno związane z miejscem, z którego przybył. Wielu młodych Uratha, dorósłszy w zwyczajnym świecie, musi przez pewien czas przyzwyczajać się do myśli, że Cień jest tak samo „prawdziwy" jak świat cielesny, choć charakteryzuje się odmiennymi cechami.

Te cechy stanowią o znaczących różnicach pomiędzy światami. *Hisil* pokrywają ślady zdarzeń z historii, niczym siatka blizn. To tak, jak gdyby sam świat *pamiętał*, a Cień stanowił jego wspomnienia. Pewne rzeczy mogą paść pod buldożerami w świecie materii, trwając jednak w świecie duchów. Dawno wyburzone budynki w Cieniu nadal stoją, jeśli tylko pamięć o nich jest wystarczająco silna. To krzywe zwierciadło, w którym odbija się świat i w którym widać okrutną prawdę zarówno o naturze, jak i o cywilizacji.

Miliardy ludzi tłoczących się na powierzchni ziemi również wpływają na Cień. Czynią to z identyczną wprawą, z jaką przekształcają swe materialne otoczenie. Niewiele jest skrawków *Hisil*, do których nie dotarły wpływy człowieka.

Świat jest jednak znacznie starszy niż ludzkość. W ostępach świata duchów wciąż trwają wspomnienia sprzed czasów ludzkiego władania ziemią. Watahy wilkołaków napotykają duchy, których poglądy i postaci są tak obce, że mogą być wyłącznie dziedzictwem zapomnianych już czasów. Jeśli jakikolwiek wilkołak uważa, że zrozumie Cień, posługując się wyłącznie ludzkimi kategoriami rozumowania, czeka go gorzkie rozczarowanie. Niektórzy Ithaeurowie podejrzewają, że Cień to po prostu pamięć świata, gdzie każdy czyn pociąga za sobą konsekwencje trwające o wiele dłużej niż działania, które je zrodziły. To miejsce, w którym każdy niepozbawiony znaczenia przedmiot ma duchowe odbicie i gdzie duchy odgrywają subtelny taniec polityki i wojny, który odzwierciedla przemiany i wydarzenia świata materii. Inni Ithaeurowie sugerują, że świat duchów jest równie prawdziwy, co świat materii, że w równym stopniu zasługuje na miano „prawdziwego świata". Dostrojenie się do Cienia to jedynie kwestia spojrzenia na ten sam świat w odmienny sposób. Jest to jakby w ramach tego samego spektrum.

Niemniej jednak świat materii i Królestwo Cieni są ze sobą nierozerwalnie związane. Zdarzenia zachodzące w jednym z nich wywołują skutki w drugim. Ten łańcuch przyczynowo-skutkowy nie jest łatwy do zaobserwowania. Czy duchy rodzą się, ponieważ czynią to przedmioty, czy też przedmioty zaczynają istnieć, aby być domami dla duchów? Czy drzewo obumiera, gdyż jego duch choruje, czy też *vice versa*? Czy te wersje wyjaśnień wzajemnie się wykluczają, czy też są dwoma obliczami tej samej prawdy? Niektóre wilkołaków debatują na temat takich wielkich zagadek natury rzeczywistości. Świat duchów wiąże się jednak ze znacznie bardziej doraźnymi problemami, które wymagać mogą ich uwagi. Większość Uratha zajmuje się raczej praktycznymi aspektami radzenia sobie z obiema stronami Bariery, jak gdyby były całością. Cień jest ich dziedzictwem, tak samo jak świat cielesny – przy czym jedno i drugie jest źródłem wielu niebezpieczeństw.

Przechadzka w Cieniu

Królestwo Cieni w jasny sposób odzwierciedla swój ziemski odpowiednik. Jednakże nawet na pierwszy rzut oka widać, że odbicie to nie jest dokładne. Krajobraz jest względnie identyczny. Drzewa znajdują się w tych samych miejscach, pora dnia wydaje się ta sama. Kolory są nieco odmienne – zmieniają się tak, jak zmienia się kolor nieba tuż przed burzą. W zaroślach kryją się zwierzęta, jest w nich jednak coś odmiennego. Drzewa rzucają dłuższe cienie, a ich gałęzie kołyszą się, jakby mówiły językiem migowym. Niektóre kształty roślin i zwierząt są niemalże stylizowane lub nieco oderwane od tła, inne zaś zdają się mieć niezwykle ostre krawędzie. Wiele zwierząt ma inteligentne, choć niepodobne do ludzkiego, spojrzenie świadczące o wyostrzonych instynktach. Powietrze jest czystsze, bardziej klarowne, unoszą się w nim zapachy znajome i nieznane, znacznie jednak słabsze od tych, jakie poczuć można w świecie materii. Moc z cichym pomrukiem przetaczająca się przez ten świat w jakiś sposób ożywia i odświeża. Zupełnie tak, jakby świat szeptał, by jego gość padł na czworaka i zaczął polować – lub uciekać.

Nieistotne, czy na niebie widnieje słońce, czy też księżyc. Ich oblicza są przynajmniej częściowo skryte za chmurami. W powietrzu wyczuwa się napięcie, zbliżającą się burzę i złą pogodę. Czasami rozpętują się burze pełne błyskawic o zaskakujących barwach i deszczu padającego pod dziwnym kątem. Przez większość czasu jednak ma się wrażenie zmienności pogody.

Wtedy właśnie staje się jasne, czego brakuje w tym krajobrazie. Nigdzie nie widać jakichkolwiek ludzi. Jeśli ciekawość pchnie nas ku najbliższemu miastu, różnica będzie jeszcze bardziej widoczna. Niektóre drogi prowadzące do miasta są prawie niedostrzegalne. Inne, te najczęściej użytkowane, są bliznami znaczącymi otoczenie. Na drogach widać ruch uliczny, lecz jest on tak samo dziwny i złowrogi, jak reszta świata. Niektóre samochody to jedynie widma, cienie przemykające po spękanych strupach asfaltu. Inne są wręcz karykaturami samych siebie – potworne SUV-y z grzmotem toczące się po ulicach, ścigane przez drapieżne duchy-porsche, które gnają przed siebie rozpędzając leniwe samochody rodzinne znajdujące się na ich drodze.

Samo miasto to wstrząsający widok. Wylewa się z granic, jakie przyjęło w świecie materii, wyciągając ceglano-szklane macki ku otaczającym je terenom. Przez chwilę miasto samo zdaje się być drapieżnikiem czatującym na swe otoczenie. Gdy kroczy się jego ulicami, budynki są straszliwie przemieszane w porównaniu z ich względnym uporządkowaniem w świecie materii. Niektóre są ledwo widoczne, tak samo nierealne jak samochody na drodze. Inne wydają się większe, niż są w rzeczywistości. Biurowiec pochyla się nad przechodniem, rzucając cień na całe otoczenie. Przechodząc obok niego, odczuwa się nienamacalny, lecz silny ucisk i wrażenie zmęczenia. Inny kwartał tonie w powodzi świateł. Zbliżając się doń, usłyszeć można odgłosy niespokojnego zachwytu i na pół słyszalną muzykę. To bar, ulubione miejsce spotkań okolicznej młodzieży w świecie materii i latarnia w świecie duchów.

Jednak pomimo wszystkich tych odbić ludzkiego wpływu, wciąż nie widać ludzi. Idąc dalej, można poczuć chłodny powiew powietrza. Tuż obok od ulicy odchodzi zaułek. Jeden krok i już widać, jak bardzo jest mroczny i głęboki. Proporcje budynków po jego drugiej stronie są w jakiś sposób zaburzone. Ściany są wyższe, niż sugeruje to rodzaj budynków, rzucają głębokie, niemalże nieprzejrzyste cienie. Ciekawość ciągnie przechodnia do środka. W zaułku wchodzi on w kałużę, która okazuje się nie być wodą. Włożony w nią palec jest cały czerwony od krwi. Wtedy właśnie zaczyna narastać hałas. Rozlegają się jęki bólu i przerażającej rozkoszy. Po raz pierwszy widać kogoś podobnego do człowieka. Chwilową ulgę zmywa paskudny grymas na jego twarzy. Podobny jest do uśmiechu seryjnych zabójców, których widzi się w wiadomościach. Wtedy zaś ten „człowiek" okazuje się być tym, kim jest naprawdę – duchem mordu. Ma na sobie nijakie ubranie, jego bródka jest równo przycięta, a na twarzy widnieje obojętna mina filmowego mordercy. Tuż za nim biegną duchy bólu, najeżone igłami strzykawek, brzytwami i owinięte pordzewiałym drutem kolczastym. Obok nich idą również czarne, gnijące zwłoki ducha śmierci. Nagle staje się jasne, co to za okolica – to Aleja Marynarska, miejsce znane z morderstw, napaści i handlu narkotykami. Zabłąkanie się w duchowe odbicie najgorszej części miasta oznacza, że teraz przyjdzie słono zapłacić za ten błąd.

Witamy w Królestwie Cieni.

Odzwierciedlenia i konsekwencje

Niemalże wszystko może być odbite w Królestwie Cieni. Rosnąca brzoza zrodzi z siebie ducha-brzozę, który z wiekiem rósł będzie w siłę. Duch będzie wyglądał bardzo podobnie do samego drzewa, aż pewnego dnia jego gałęzie zaczną się poruszać inaczej niż ziemskie drzewa, kreśląc w powietrzu mistyczne znaki. Samochód również może mieć swego ducha, tyle że powiązanego z przedmiotem. Duch samochodu uda się tam gdzie pojazd. Jest jedynie jego częścią widoczną w świecie duchów. Nawet najkrótsze zja-

wiska tego świata, takie jak piorun, tworzą duchy elektryczności, które wiodą krótki, jaskrawy żywot, nim rozproszą się lub zostaną wchłonięte przez innego ducha.

Nie tylko *rzeczy* są odzwierciedlane w Cieniu. Dotyczy to również działań, emocji i zdarzeń. Wszystkie one mogą wpłynąć na świat duchów. Gdy ktoś zostanie zadźgany, może to spowodować utworzenie się ducha mordu, podobnie jak napaść, lub wpłynąć na pojawienie się duchów lęku i bólu. Udana impreza może zrodzić maleńkie duszki radości i pożądania, jak również duchy przyjaźni i upojenia. Duchy takie chcą zwiększać swą moc, toteż duchy bólu, szepcząc poprzez Barierę dzięki swym mocom, zachęcają tych, którzy znajdują się w świecie materii, by ranili ludzi wokół siebie. Duchy świętowania sprawiają, że impreza trwa, trwa i trwa, wzmacniając duchowo okolicę, co można poznać po lekkim kroku i pogwizdywaniu ludzi zmierzających nazajutrz do pracy. Być może jeden z duchów radości podąży za imprezowiczem do biura, gdzie zniszczą go tkwiące tam duchy zobowiązań i uległości. Jeśli jednak okaże się prawdziwie potężny, może je pokonać, sprowadzając się do biurka imprezowicza i rozpoczynając w biurze proces duchowych przemian. Jest to jednak mało prawdopodobne. Cień posiada swój własny darwinowski ekosystem zwierzyny i drapieżców. Odzwierciedla on pożałowania godny stan życia w Świecie Mroku.

Większość duchów to maleńkie pyłki, o wielkości insektów i żywotności jętki. Mają niewielki wpływ na świat materii, oddziałują więc nań głównie wtedy, gdy są naprawdę liczne. Widoczne są głównie jako niewielkie rozbłyski światła, zbyt małe, by emanować jakimś konkretnym rezonansem. Jeśli jednak będą miały do dyspozycji wystarczająco dużo „pożywienia", te maleńkie duchy mogą szybko urosnąć. Pyłek, który przetrwa, na przykład dzięki pożeraniu sobie podobnych, może w końcu urosnąć tak bardzo, a przy tym zyskać wystarczająco dużo świadomości, by stać się Szponem.

To połączenie pomiędzy światami ducha i materii oraz pomiędzy zdarzeniem i jego konsekwencją jest jedynym nienaruszalnym prawem Cienia. Nigdzie nie jest to bardziej widoczne niż na terenach miejskich. Nieustanne zmiany i nieprzewidywalne zachowania ludzkości tworzą tam wciąż rosnący ciąg przyczynowo-skutkowy. To samo można zaobserwować także w głuszy terenów wiejskich, tam jednak dzieje się to według bardziej przewidywalnych schematów, gdy naturalne cykle następują po sobie, wspomagane przez uzależnione od ich zmienności duchy. Nawet tam jednak odczuwalny jest wpływ ludzkości. Każdy, od okolicznych rolników, po wielkie gospodarstwa przemysłowe, zakłóca tam odwieczny bieg rzeczy, wzmacnia istniejące duchy, osłabiając duchy pierwotnie tam obecne i wprowadzając duchy z zupełnie innych chórów.

Choć nawet coś tak prostego jak ludzka śmierć może wywołać niewielką zmianę w świecie duchów, większość takich przemian jest krótkotrwała. Bardzo szybko po tej śmierci duchy bólu ruszają dalej w poszukiwaniu innej zwierzyny, a pyłki śmierci rozpraszają się lub łączą w większego, potężniejszego ducha śmierci. Dopiero gdy cierpienie lub jakakolwiek inna silna emocja są wzmacniane i przez dłuższy czas podtrzymywane, duchy będą żyły w danym miejscu jeszcze długo po odejściu ludzi, którzy je zrodzili. Opuszczone więzienie, niegdyś zarządzane przez okrutnego naczelnika, który torturował osadzonych, może być leżem wielkiego ducha bólu jeszcze przez lata po śmierci nadzorcy i jego ofiar.



Wilkołaki a wiara

Wilkołaki, gdy przechodzą Pierwszą Przemianę, są już zazwyczaj dość mocno osadzone w swym ludzkim życiu. Wiele z nich jest zaangażowanych w ziemskie religie lub ma bardzo silne przekonania na temat natury świata. Ortodoksyjny chrześcijanin, muzułmanin czy sikh może wyjątkowo źle znieść odkrycie duchowej prawdy o świecie. Rozpad jego przekonań jest kolejną ogromną zmianą w jego życiu, która może na jakiś czas wytrącić go z równowagi. Inni z łatwością porzucają wcześniejsze wierzenia i błyskawicznie dostosowują się do rzeczywistości dostrzeganej w Cieniu.

Niektórzy Uratha jednak są w stanie zespolić swe stare przekonania z tym, co ukazało się ich oczom. Izolacja poszczególnych wilkołaków powoduje, że powstaje wiele dziwacznych krzyżówek ludzkich wierzeń i wilkołaczego animizmu. Niektóre z nich okazują się bardziej przekonujące niż inne, przez co obejmują swymi wpływami większe tereny. Czasami jednak zasięg takiej wiary ogranicza się do wilkołaka czy watahy będących jej twórcami.

Królestwo Cieni nie daje jednoznacznych odpowiedzi na pytania o stworzenie świata, wilkołaki zaś poszukują takich odpowiedzi i sposobu zadośćuczynienia śmierci Ojca Wilka. Nie dziwi więc, że niektórzy szukają rozwiązań w tej samej wierze, ku której zwracali się, jeszcze zanim poznali swą prawdziwą naturę.



Rezonans duchowy

Wpływ działań w świecie materii na Cień nie ogranicza się do tworzenia nowych duchów. Czyny oraz generowane przez nie emocje tworzą Esencję, surową pożywkę duchów Królestwa Cieni. Substancja ta spożywana jest przez duchy, które handlują nią w zasięgu swych dworów, traktując ją jako walutę oraz pożywienie. Esencja jest zabarwiana przez Emocje, które ją współtworzą. Wywołuje to rezonans wpływający na duchy spożywające taką energię. Esencja zrodzona z lęku może sprawić, że duchy staną się bojaźliwe lub agresywne, podczas gdy dzięki Esencji szczęśliwości mogą stać się radosne czy wręcz popaść w hedonizm. Ponadto duchy są lepiej odżywione, jeśli spoży-

wają Esencję o odpowiednim rezonansie. Duch nienawiści łatwiej nasyci się Esencją o rezonansie gniewu, niż gdyby żywił się rezonansem nadziei.

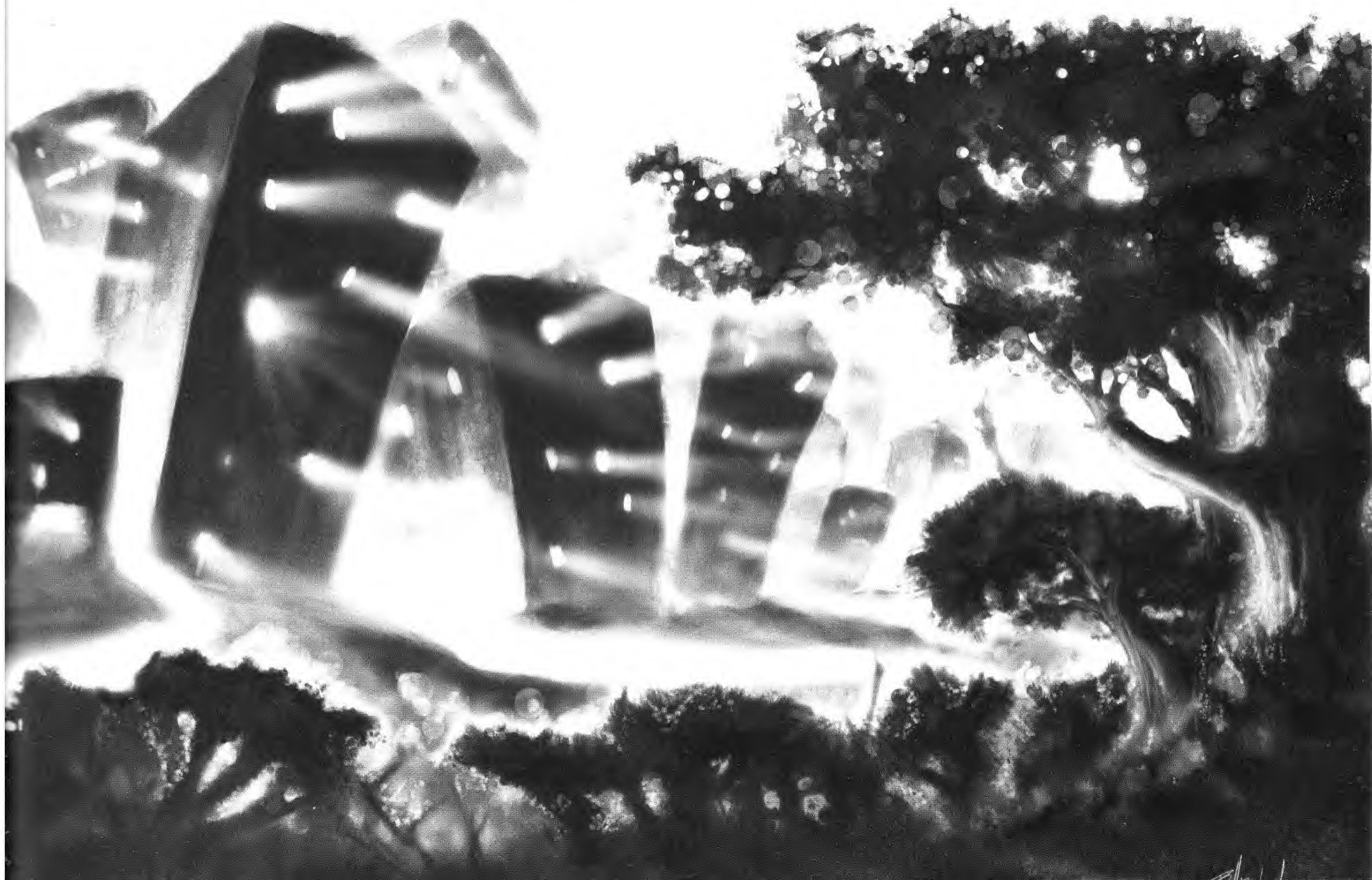
Obecny w otoczeniu rezonans może wpłynąć również na krajobraz. Miejsce, w którym dochodziło do wielu morderstw, może obfitować w liczne kałuże krwi, sterty czaszek lub rozbrzmiewające w Cieniu echa agonalnych jęków. Gdy krajobraz znalazł się już pod wpływem rezonansu danych czynów, skażona nim będzie cała Esencja wytworzona na tym terenie. Więcej informacji o rezonansie znajduje się na s. 276.

Tereny miejskie

Ludzie mają większy wpływ na Hisil niż jakiekolwiek inne istoty na ziemi. Niewielu z nich zdaje sobie jednak sprawę z tego, co tak naprawdę robią. Wilkołaki zdolne są w pewnym stopniu opanowywać Cień na swych terytoriach, jednak liczebna i technologiczna przewaga ludzi może natychmiast zniweczyć całą pracę Uratha. Łatwo wyobrazić sobie watahę, której terytorium staje się areną konfliktu zbrojnego. Śmierć, nieszczęścia i zniszczenia zrujnują teren watahy, nim ta zorientuje się, że nadchodzi zagrożenie. W Cieniu wiele pól bitew obu wojen światowych to wciąż pobojowiska, niezależnie od tego, jak dobrze wyglądają teraz w świecie materii. Pola maków nie wystarczą, by naprawić zniszczenia duchowe o takiej skali, szczególnie jeśli rany wywołane tymi wojnami wciąż żyją w pamięci ludzi. Rozwój miast również jest w stanie szybko zmienić odbicie danego terenu. Domom nowych podmiejskich osiedli wywarcie wpływu na Cień zajmie długie miesiące, jeśli nie lata, o ile kiedykolwiek im się to uda. Przedmieścia nie są znane z pasji, którą ludzie darzą swe domy. Niemniej jednak budowy, wycinka drzew oraz zwiększony ruch uliczny przepędzą bardziej neutralne duchy, ściągając ich mniej przyjazne odmiany, które pożywiać się będą na negatywnych aspektach ludzkiego życia.

Watahy wilkołaków, które obrały swe terytoria na terenach miejskich, mają co robić. Samo zagęszczenie ludności i maszyn na danym obszarze ma przemożny wpływ na jego duchowe odbicie. Świat duchów zmienia się codziennie. Nowe, nieznane i nieprzewidywalne duchy rodzą się każdego dnia, wyhodowane na posesjach mieszkańców i ukształtowane przez ich lęki i nadzieje. Gwałtowne rozprzestrzenianie się poprzez media odniesień kulturalnych może ukształtować duchy lęku tak, by przypominały potwora z najnowszych filmów, a duchy próżności – stworzoną za pomocą skalpela supermodelkę. Pyłki licznych drobnych zestawów elektroniki łączą się w niepojęte duchy komputerów i maszyn, które myślą w sposób niezrozumiały dla co bardziej konserwatywnych Księżycowych Sierpów. Ich pragnienia i potrzeby zmienią się już za pół roku. W obliczu błyskawicznych przemian kulturowych nawet mądrości przekazywane szczenięciu przez Ithaeura ze starszyzny nie mają zbyt wielkiej wartości. Ten nieustanny pęd jest zbyt trudny do śledzenia za pomocą tradycyjnych metod.

Rody duchów zestrojone z przemocą mogą prosperować wewnątrz duchowego odbicia osiedla apartamentowców przez całe miesiące, nim wywołana przez nie skaza stanie się widoczna na zewnątrz. Zwierzęta okazują ból szybko i otwarcie, po czym wracają do swego życia. Ludzie skrywają



go, rozwodzą się nad nim, a niekiedy pozwalają mu rozkwitnąć. Duchy zrodzone z takich sytuacji uczą się tych sztuczek i ukrywają się, dopóki nie będą na tyle silne, by stać się znaczącym problemem.

Jak wygląda miasto?

Miasta są domem największych skupisk ludzi na ziemi. Biorąc pod uwagę, że ludzie wpływają na Cień silniej niż jakikolwiek inny rodzaj istot, duchowe odbicie miasta zmienia się szybciej i częściej niż odbicia innych miejsc. Miejskie watahy nie mogą po prostu polować w tym wrogim i obcym świecie, poszukując wskazówek nakierowujących je na źródło problemu. Muszą wyłowić z nieustannego zalewu zmian tę jedną, która może okazać się zmianą na gorsze. Jak więc teren ten jawi się wilkołakom?

Budynki

Nie wszystkie budynki mają swoje odbicie. Niektóre oddalone od cywilizacji chaty, podmiejskie ulice lub budynki w centrum miast po prostu nie dysponują wystarczająco silną obecnością. Czasem to proces budowy pozbawia materiał jego surowej mocy duchowej. Obecna w sośninie energia jest ścinana i zheblowywana równie szybko, jak robotnicy zmieniają drzewo w stertę desek. Niektóre budynki nie cieszą się wystarczającym przywiązaniem mieszkańców i sąsiadów ani odpowiednio złą sławą, by ich obecność była zauważalna. Inne zaś uzyskują je jeszcze przed rozpoczęciem budowy. Nowe biurowce o niezwykłym projekcie i kontrowersyjnej lokalizacji mogą pojawić się w Cieniu, zanim będą widoczne w świecie materii, podczas gdy debaty na ich temat zrodzą nowego ducha, któremu przypadną tylko pusty plac lub gołe fundamenty.

Warto pamiętać, że o pojawieniu się budynku w *Hisil* decydują nie tylko ludzkie reakcje. Ośrodek, w którym prowadzone są eksperymenty na zwierzętach, może nie mieć znaczenia dla odpowiedniej liczby ludzi. Ból tych zwierząt starczy jednak z nawiązką by nadać budynkowi chore, bezduszne życie, pozwalające mu konkurować z dowolnym ludzkim siedliskiem.

Gdy budynki pojawiają się już w Królestwie Cieni, zachowują ten sam kształt i wystrój, co ich materialne odpowiedniki. Są jednak tak wypaczone, że zszokowałyby i skonsternowały ich projektantów. Budynki znienawidzone przez ludzi przyjmują negatywne cechy, jak na przykład: małe okna i drzwi, ponury wygląd, głębokie cienie i zwiększona wysokość. W świecie duchów zdają się górować nad przechodniami, rozprzestrzeniając duchy rozpaczy, depresji i lęku. Podobnie jak w przypadku reszty Cienia, symbolizm nie jest tu wyłącznie techniką literacką – jest wizualnym językiem rezonansu.

Budynki mogą z czasem wykształcać własne duchy. Byty takie rodzą się z oddania lub pogardy, jakie ludzie odczuwają wobec budynków, albo poprzez połączenie się duchów tworzących części składowe budynku, takich jak duchy drewna, duchy kamieni, a nawet duchy elektryczności. Duchy wygenerowane przez mieszkańców budynku będą raczej samotnikami zaabsorbowanymi wyłącznie utrzymywaniem kontaktów z duchami wewnątrz ich własnej domeny i praktycznie nieinteresującymi się światem zewnętrznym. Te, które wyrosną z elementów składowych budynku, są jeszcze mniej przewidywalne. Ich osobowości czerpią w mniejszym stopniu z mieszkańców budynku, a w większym z przypadkowego połączenia różnych typów duchów. Takie kapryśne istoty mogą mieć z kolei wpływ na mieszkańców budynku. Wiele niezwykłych barów i restauracji lub najbardziej kreatywnych czy też umęczonych firm ma siedzibę właśnie w takich budynkach. Oczywiście, niektóre duchy czynią takie budynki niezdatnymi do zamieszkania, atakując wszystkich potencjalnych mieszkańców z gniewem i nienawiścią, których ci nie są nawet w stanie zrozumieć.

Przedmioty

Miejska część Cienia jest szczególnie podatna na wykształcanie duchów przez dzieła rąk ludzkich. Duchy te wyglądają zazwyczaj tak samo jak w świecie materii, czasem jedynie wykształcając nieco podobne do ludzkich bądź zwierzęcych twarze i „osobowości". Szczegóły ich wyglądu zależą zarówno od fizycznego stanu przedmiotu, jak i od celów, do których się go używa. Dobrze utrzymany pistolet, który noszony był dla obrony przez lata, lecz nigdy nie został użyty, wygląda jak wypolerowana wersja prawdziwej broni i nawet nie można z niego wystrzelić. Podobny model, który wielokrotnie wykorzystano do gróźb i aktów przemocy, jest pobrudzony i powycierany i roztacza aurę zagrożenia, śmierci, a nawet nienawiści. Żaden z tych pistoletów nie wykształci raczej cech ludzkich, choć duch morderczej broni może wić się i wyginać niczym jadowity wąż, gdy ominie go okazja do zabicia kogoś.

Wpływanie na duchowe odbicie przedmiotu może oddziaływać na stan jego samego, choć nie od razu. Jeśli wataha Uratha spali duchowe odbicie domu, ten zacznie nieco szybciej popadać w ruinę, zalęgnie się w nim grzyb i zepsuje się instalacja elektryczna. Z kolei „uleczenie" odbicia samochodu poprzez nasycenie go Esencją może spowodować, że materialny pojazd będzie działał nieco sprawniej. Zmiany duchowego echa wpływają na oryginalny przedmiot znacznie wolniej niż zmiany przedmiotu na jego odbicie. Zniszczenie odbicia samochodu sprawi, że będzie on coraz bardziej podatny na awarie mechaniczne, a może nawet częściej przytrafiać mu się będą wypadki. Samochód będzie jednak działał normalnie jeszcze przez jakiś czas.

Ulice

Materialne części ulic, takie jak krawężniki, znaki i hydranty, rzadko dysponują własnymi duchami. Nikt nie przejmuje się nimi na tyle, by nadać im jakąkolwiek formę życia duchowego. Sama ulica jednak to już zupełnie co innego. Ulice o konkretnej reputacji, takie jak nowojorski Broadway, londyńska Fleet Street czy Via Dolorosa w Jerozolimie, mogą dysponować własnymi duchami. Takie ulice są jednak rzadkością. Większość miast będzie miała ich jedynie garstkę, a mniejsze – najwyżej jedną. Zamiast tego

jednak ulice podlegają wpływowi tego, co się dzieje wokół. Droga, na której nie odbywa się nic prócz ruchu ulicznego, nie będzie się wyróżniać, nawiedzały ją będą tylko duchy samochodów. Ulica ze sklepami może być zamieszkiwana przez duchy chciwości i zawiści, a ta znana z dziwek i handlu narkotykami będzie przyciągać duchy żerujące na negatywnych myślach i uczuciach.

Sposób, w jaki ludzie postrzegają daną ulicę, wpływa również na jej wygląd w Cieniu. Taka, która uznawana jest za niebezpieczną, będzie w *Hisil* ciemniejsza, węższa i dłuższa, pełna cieni, w których kryć się będą zagrożenia zarówno wyimaginowane, jak całkiem prawdziwe. Bulwar, który ludzie mają za ekscytujące miejsce, idealne do zabaw, będzie bardziej barwny i huczny niż w rzeczywistości.

Konieczny jest spory wysiłek, by poprzez zmiany w duchowym odbiciu ulicy zmienić jej ogólny charakter. Pewne zmiany przenikają jednak dość szybko. Jeśli wilkołaki zrzucą stertę duchowych wraków i złomu na środku skrzyżowania, tworząc ogromny korek, ruch uliczny wokół tego skrzyżowania może zwolnić, dopóki blokada w Cieniu nie zostanie usunięta.



Wyjątkowe miejsca

W każdym mieście są jakieś wyjątkowe miejsca, o dobrej bądź złej reputacji. Wzmacniają ją zdarzenia i zamiary, które przyczyniły się do jej utrwalenia. Istnieje Hyde Park w Londynie, znany z przemówień, Ramblas w Barcelonie znane jest z handlu. Znane jest również Ground Zero w miejscu nowojorskich wież WTC. Wyjątkowa natura tych miejsc wzmacniana jest obecnością na danym terenie odpowiedniego rodzaju duchów, co pomaga podtrzymywać konkretną reputację. Niemniej jednak w przeszłości wiele z tych miejsc wykorzystywano w zupełnie inny sposób lub miały one inną reputację. Miejsce przemówień w Hyde Parku leży nieopodal Marmurowego Łuku, znanego niegdyś jako Tyburn. Jeszcze kilka stuleci temu wieszano tam przestępców. Odbicie tego miejsca jest mieszanką obu jego wersji. Wilkołaki szybko pojmują, że dla zrozumienia odbić danych miejsc równie ważne, jak zapoznawanie się z bieżącymi wydarzeniami, jest poznawanie historii.



Tereny wiejskie

Im bardziej oddalamy się od miast, tym mocniej krajobraz Cienia zaczyna przypominać świat materii. Ludzka zdolność marzenia, fantazjowania, wyobrażania czy jeszcze innej zmiany percepcji świata ma równie zniekształcający wpływ na świat duchów. Na terenach wiejskich, gdzie na Cień w znacznie większym stopniu wpływają działania zwierząt, duchowy krajobraz podlega o wiele subtelniejszym zmianom. Zwierzęta postrzegają rzeczy z prymitywną jasnością, czyniąc świat duchów czystszym i mniej złożonym, choć nie mniej brutalnie niebezpiecznym. Hierarchia drapieżców opiera się na sile, której nie zmieni manipulacja ani podstęp. Duchy giną, ponieważ silniejszy duch wkroczył na teren i zdecydował się rozpocząć konflikt. Podobnie jak w mieście – mocniejsi przetrwają, słabsi odejdą.

Zniekształcenie świata fizycznego jest wciąż zauważalne, choć sploty odbicia są w dzikich miejscach znacznie subtelniejsze. Góry wyrastają ku niebu i rzucają długie cienie. Rzeka może rwać ze zdradziecką prędkością lub leniwie rozpościerać się w swym zanieczyszczonym korycie. Pojedyncze rośliny i drzewa pojawiają się wyłącznie tam, gdzie ich duchy zostały przebudzone (s. 271). Rośliny, których duchy pogrążone są we śnie, mogą w ogóle się nie pojawić, być jedynie bladymi cieniami samych siebie albo wręcz nasionami ukrytymi w ziemi. Można stać w samym sercu duchowego lasu, gdzie cienie gałęzi i liści przesłaniają światło słońca, i nie mieć w zasięgu wzroku ani jednego przebudzonego ducha-drzewa. Jeśli jednak w pobliżu znajduje sie przebudzony duch wierzby lub dębu, będzie on wszystko obserwował. Może nawet, jeśli zechce, posługiwać się Pierwszą Mową, aby lepiej radzić sobie w politycznych gierkach duchów, lub chwytać nieuważne duchy i podróżników w swe gałęzie i korzenie.

Cień zawiera również wspomnienia niegdysiejszego stanu rzeczy. W *Hisil* góra może wciąż stać, chociaż w świecie materii została zniszczona i rozkopana. Dawno zatopiona wyspa może w Cieniu wciąż wystawać ponad poziom morza. Wrażenie lasu, wraz z duchami dawno obumarłych drzew, trwa w Cieniu tam, gdzie w świecie materii poruszają się już ludzie i samochody. Jest wiele różnych przyczyn takich anachronizmów. Niektóre miejsca cieszyły się takim uwielbieniem, że starczy im duchowej spójności, by przetrwać zniszczenie komponentu materialnego. Inne zaś trwają w mitach, legendach i opowieściach, co przedłuża ich życie w Cieniu. Niektóre zaś po prostu dysponują na tyle zaradnymi duchami, że udało im się oprzeć zmianom w Cieniu wywołanym zmianami w świecie cielesnym. Niekiedy jednak wyjaśnienia te nie mają nic wspólnego z prawdą. Być może są spadkiem po minionych wiekach Ziemi – dzisiejsi jej mieszkańcy nie rozpoznają jego wartości, na tyle jednak znaczącej, by miejsce to przetrwało zmiany wszystkich wieków. Być może miejsca te są twierdzami Inkarn i wielkich duchów w Cieniu. Niezależnie od ich prawdziwej natury istnienie jednego z nich na terenie objętym przez wilkołaki jest pewną oznaką działalności dziwnych duchów i nieprzewidywalnego toku życia w Królestwie Cieni.

Podróże

Podróżowanie w świecie duchów podobne jest do przemieszczania się w świecie materii. W ciągu dnia marszu przemierza się taką samą odległość, co w świecie ciała. Przejście kilometra w Cieniu zabierze nas w mniej



więcej to samo miejsce w świecie materii – choć może tam nie być locus, które pozwoliłoby powrócić na drugą stronę Bariery. Problem jednak w tym, że ostępy świata duchów mogą być o wiele groźniejsze od swych materialnych odpowiedników, a Uratha nie mają tam zbyt wielu sprzymierzeńców.

Mielizny

Negatywność nie jest wyłącznie subiektywnym ludzkim pojęciem. Niektóre działania i ich duchowe konsekwencje tak niszcząco wpływają na tkaninę świata, że zaczynają ją dosłownie pruć. Te złoża negatywności, destruktywnych duchów oraz skazy nihilizmu znane są jako mielizny. Nieuważny wilkołak może zabłąkać się w takie miejsce; mielizna natychmiast da o sobie znać. Krajobraz staje się szary i niepełny, jak gdyby nie do końca narysowany. Duchy obecne w tym miejscu pozbawione są wigoru, nie są skłonne do nawiązywania kontaktu, preferują bowiem własne towarzystwo. Ten sam nastrój nijakości zaczyna się udzielać podróżnym, z których każdy zaczyna stronić od pozostałych. Wkrótce tracą zainteresowanie celem, do którego dążyli, i nie mają już ochoty gdziekolwiek się ruszać. Przytłacza ich depresja i przemyślenia. Im dłużej pozostają na mieliźnie, tym trudniej jest im ją opuścić.

Mechanika: Aby postać mogła opuścić mieliznę, gracz musi wykonać test Determinacji + Opanowania. Powodzenie w tym teście pozwala postaci na opuszczenie mielizny. Porażka wymusza pozostanie na niej, a następny test wykonuje się z kumulatywnym modyfikatorem –1. Gdy graczowi skończą się kości, postać można wyciągnąć z mielizny wyłącznie siłą. Nic tu nie da nawet przekroczenie Bariery. Duchowe macki mielizny sięgnęły bowiem zbyt głęboko w psychikę postaci.

Uroczyska

Z rzadka trafiają się również i pozytywne obszary duchowych ostępów. Tworzą się one w miejscach o rezonansie rozwoju, zdrowienia, pokoju i przyjaźni. Wielki Helios i Matka Luna zdają się w nich świecić jaśniej. Zmartwienia wydają się nieważne, a przyjaźń jest dla podróżnych ważniejsza od nękających ich kłopotów i trosk. Większość ludzi, którzy znajdą się na uroczysku, nie jest w stanie walczyć, chyba że w samoobronie. Jeśli zostaną zaatakowani, teren zawsze będzie sprzyjał osobie broniącej się.

Te oazy w Cieniu są w dzisiejszych czasach niesamowicie rzadkie. Legendy mówią, że było ich znacznie więcej, gdy żył jeszcze Ojciec Wilk. Niektóre watahy uważają stworzenie uroczyska na swym terytorium za jeden z najważniejszych celów. Czemuż by nie? To idealne miejsca do odpoczynku, rekonwalescencji i planowania; nadają się także na postój. Stworzenie uroczyska jest oczywiście trudne. Potrzeba ogromnego nakładu pracy, by powstało, i jeszcze więcej, by je obronić.

Mechanika: Aby rozpocząć walkę na uroczysku, gracz musi wykonać udany test Determinacji. Może wtedy walczyć,

lecz wszystkie testy mające na celu zaatakowanie bądź skrzywdzenie kogoś innego obłożone są modyfikatorem –2. Dotyczy to również zmiany form, jeśli celem jest forma bojowa Gauru. Broniący się otrzymują zaś modyfikator +2 we wszystkich testach mających zapobiec skrzywdzeniu innej osoby.

Rany

Jakkolwiek niebezpieczne byłyby mielizny, w Cieniu istnieją znacznie gorsze miejsca. Tam, gdzie świat duchów został straszliwie zraniony przez zbrodnie i okrucieństwa, krwawi on szczególnie negatywnym rezonansem. Rodzą się z niego duchy najgorszego rodzaju. Miejsca takie zwane są Ranami. Świat duchów został w nich nie tylko zraniony, ale również zakażony. Rany są odzwierciedleniem każdego aktu przemocy, naturalnego lub nie, który szarpał materią świata. Są wspomnieniami wojen, zarazy, zbrodni, kataklizmów i ludobójstw. Rana może utworzyć się wszędzie tam, gdzie okrucieństwo, cierpienie bądź nienawiść są najintensywniejsze – w laboratorium przeprowadzającym wiwisekcje, w obozie koncentracyjnym, w więzieniu nadzorowanym przez szczególnie okrutną i nienawistną kadrę, w szpitalu dla umysłowo chorych. Okrutne duchy negatywnych pojęć, takich jak ból, nienawiść, cierpienie oraz rozpacz, są robactwem panoszącym się pośród tych zakażonych rozcięć w Cieniu. Jakkolwiek zła byłaby wola zamieszkujących Ranę duchów, nie są one jednak przyczyną nieszczęść, którymi się karmią, a jedynie ich symptomem.

Jedyna pozytywna rzecz, jaką da się powiedzieć o Ranie, to że nietrudno ją rozpoznać. Jej skażony rezonans subtelnie, acz nieustępliwie atakuje emocje, a okolica w klarowny sposób odzwierciedla cierpienie danego obszaru. Ściany mogą krwawić lub wzdrygać się, naśladując drżenie zakażonego ciała. W powietrzu unosić się może woń padliny. Obsceniczne symbole pojawiać się mogą jako graffiti, płonąc dziwnym zielonkawym płomieniem lub niekiedy przypominając zakażone, krwawe rozcięcia wyryte w skale czy betonie. Większość wilkołaków, które zauważą oznaki Rany, będzie ją omijać szerokim łukiem. Czasem jednak wataha musi uderzyć w serce Rany, by zniszczyć żyjącego tam potężnego ducha. W gorszej sytuacji są watahy, które przekroczą Barierę w locus i zorientują się, że trafiły w sam środek Rany, nie mając bezpiecznej drogi powrotu.

Mechanika: Skażony rezonans Rany toczy duszę niczym rak. Dłuższy kontakt z nim może wręcz doprowadzić do obłędu. Podczas pobytu w Ranie wszystkie testy Harmonii oraz testy opanowania Szału Śmierci wykonywane są z modyfikatorem –2. Dotyczy to również testów wykonywania rytuałów oraz opierania się degeneracji. Oprócz tego wszelkie obrażenia zadane na terenie Rany powiększane są o jeden poziom Zdrowia (albo, w przypadku duchów, Ciała).

Władcy Ran

W naturze Cienia leży, że duchy mogą wspinać się po szczeblach łańcucha pokarmowego. Ojciec Wilk nazywany był największym i najpotężniejszym z duchów-wilków, a być może także i ze wszystkich duchów-drapieżników. Istnieją również potężne Inkarny odzwierciedlające inne aspekty świata. Wszystkie te dziwne półboskie byty godne są lęku i poszanowania, prawdopodobnie żadne jednak nie wzbudzają takiej trwogi jak Inkarny Ran.

Odrzuceni znają je jako Maeljin. Samo to imię powoduje niemałe zamieszanie, jako że słowo 'maeljin' nie pochodzi z Pierwszej Mowy. Żaden z Brzemiennych Księżyców nie był w stanie ustalić, z jakiego języka wzięło się to wyrażenie ani też co dokładnie oznacza. Nie ma wiarygodnych źródeł mówiących o jakiejkolwiek watażе, której udałoby się przeżyć spotkanie z jednym z tych koszmarów. Niemniej jednak pewne wilkołaki udawały się w głąb Cienia, by powrócić ze strzępami wiedzy. Właśnie na ich podstawie ustalono, że Maeljin są wyjątkowo niebezpiecznymi bytami.

Władcy Ran odzwierciedlają dążenie świata do samookaleczenia, obłąkańcze impulsy, które sprawiają, że brat zwraca się przeciw bratu, a matka przeciw swemu dziecku. W interesie tych istot leży przedłużanie agonii świata, gdyż tuczą się jego bólem po wieczne czasy. Na szczęście nie ma oznak tego, że Maeljin dobrze ze sobą współpracują. Krążą plotki, jakoby zdarzało się im wręcz walczyć ze sobą o skażoną Esencję. Walczą o wspólną sprawę, są jednak podzieleni tak samo jak inne duchy.

Imiona i liczba Maeljin nie są pewne. Czasem zdaje się, że istnieje wiele imion odnoszących się do tego samego bytu albo że dana Inkarna dysponuje wieloma obszarami wpływów. Najnowsze przekazy rozpowszechniane przez Ithaeurów mówią o pieczy, jaką te potworne istoty sprawują nad konkretnymi grzechami rozpoznawanymi przez ludzkie kultury, z których siedem chrześcijańskich grzechów głównych jest zaledwie małym wycinkiem. Większość uznaje, że ta najnowsza lista jest niepełna i wymienia po prostu najczęściej pojawiające się imiona.

Carnala, Dama Żądz
Mammon, Żywiciel Chciwości
Maastraac, Władca Zawiści
Baalphegor, Król Nieumiarkowania
Lamashtu, Kalifa Pychy
Beliar, Niewolnik Lenistwa
Asmodai, Królowa Gniewu
Pseulak, Kapłan Zwodniczości
Thurifuge, Architekt Przemocy

Pustkowia

Niektóre obszary świata duchów zostały zrównane z ziemią i osuszone, pozbawione całej Esencji podtrzymującej zwykle ekosystem duchów. Tereny takie nazywane są Pustkowiami, obszarami duchowej suszy. Czasem Pustkowia powstają, gdy Bariera stanie się zbyt gruba, a symbiotyczna relacja ciała i ducha zostanie zakłócona. Innym razem Pustkowia mogą być wynikiem całkowitego zniszczenia Cienia. Wiele z nich powstało podczas niedawnych ataków idigam, gdy te przedpotopowe duchy pożerały każdy strzęp Esencji miejsc, które nawiedzały.

Pustkowia nie są jednak całkowicie pozbawione energii duchowej. Pewna ilość obecnej w otoczeniu Esencji może sączyć się wokół ich granic lub wpływać w nie cienkimi strużkami. Z czasem Pustkowia wchłoną odpowiednio dużą ilość tej wolnej energii, by znów stać się żywą częścią ekosystemu Cienia. Niektórym wilkołakom, jeśli wierzyć pogłoskom, udawało się nawet przywrócić Pustkowia do życia – przez osłabienie Bariery i wlewanie w te miejsca wielkich ilości Esencji podczas tajemniczych rytuałów. Sama myśl o watahe skłonnej poświęcić tak wiele drogocennej Esencji, by uleczyć skrawek Cienia u jednych wzbudza pogardę, a u innych czysty podziw.

Gdy jest się po materialnej stronie Pustkowi, nie widać zbyt wielu wskazówek na temat prawdziwego stanu rzeczy, jednak obszar ten jest na swój sposób sterylny. Jest w nim mniej zwierząt i roślin, a żyjący tam ludzie wydają się załamani życiem pozbawionym radości. Duchowa strona Pustkowi wyróżnia się znacznie mocniej. Okolicy nie przemierzają żadne duchy, a krajobraz odcina się od reszty otoczenia, choć ma wyblakłe kolory. Poczucie sterylności jest znacznie silniejsze. Sprawia ono, że w jednej z tych duchowo martwych stref wilkołaki czują się wyjątkowo niepewnie.

Pustkowia mają otępiający wpływ na duchowe moce używane w ich otoczeniu. Znacznie trudniej aktywować tam dary czy rytuały czerpiące z energii Cienia. Na ich testy aktywacyjne nakładany jest modyfikator –3. Numina duchów, Nękanych oraz Rojów także podlegają temu efektowi. Moce innych istot nadnaturalnych również, o ile czerpią bezpośrednio z Cienia lub nań wpływają (jak, na przykład, czar maga wzywającego swego duchowego sługę). Wpływ Pustkowi może w pewnym stopniu odcisnąć swe piętno nawet na innych przejawach nadnaturalności. Moce nadnaturalne pochodzące z innych źródeł lub te, które nie wpływają na efemerę, obłożone są w testach aktywacyjnych modyfikatorem –1. Dotyczy to, na przykład, wampirzej zdolności wymuszania posłuszeństwa potęgą swego umysłu.

Miejsca, których nie ma

Cień odzwierciedla świat materii z mniejszą lub większą geograficzną precyzją, jednak na powierzchni tego lustra można znaleźć skazy. Tu i tam zdarza się, że Cień zawiera obszary nieodnoszące się do materialnych miejsc. Wieżowiec nie ma trzynastego piętra ze względu na przesądność architekta, a mimo to piętro, którego nie ma, istnieje w odbiciu budynku. W świecie duchów zaułek ma drzwi, które nie istnieją w świecie materii. W lodówce szaleńca jest więcej miejsca niż być powinno. Jej przestrzeń jest bowiem zawieszona w duchowym płodzie obłędu właściciela.

To miejsca, które istnieją, choć ich nie ma, dziwactwa, którymi w pozornie losowy sposób upstrzony jest Cień. Żadne z nich nie odwołuje się do innego, każde zdaje się istnieć z własnych, choć niejasnych, powodów. Ich wspólną cechą zdaje się to, że są cennymi leżami dla duchów. Trzynaste piętro nie będzie uczęszczane przez ludzi, więc nie przyjdą za nimi konkurencyjne duchy. Lodówka może nawet zawierać własny locus, broczący Esencją do tej zamkniętej przestrzeni, zamiast do reszty Cienia. W rezultacie więc duchowi mieszkańcy takich miejsc są częstokroć potężniejsi od swych sąsiadów, co pozwala im żądać uznania ich zwierzchności i wspinać się po szczeblach łańcucha pokarmowego.

W środowisku wilkołaków krążą legendy o wielkich miejscach-których-nie-ma, obszarach tak rozległych, że właściwie stanowią one samodzielne królestwa. Niektóre opowieści mówią o idyllicznym kraju, niemal rodem z Brigadoon, doskonałym Leżu, gdzie wypoczywał niegdyś Ojciec Wilk. Inne spekulują na temat istnienia domen mocy żywiołów, niezbadanych źródeł duchów-żywiołów. Najmroczniejsza z opowieści jednak, a przy tym bodaj najszerzej znana, mówi o Pierwszej Ranie, potwornej dziurze w Królestwie Cieni, wydartej w chwili śmierci Ojca Wilka. Mówi się, że to nieznane piekło jest miejscem narodzin Maeljin, a nawet miejscem, gdzie spoczywają szczątki Ojca Wilka. Wstrętna plotka głosi, że z watahy, która odnalazła Pierwszą Ranę, zrodził się bluźnierczy kult Ogarów Zguby. Po tym, co tam ujrzeli, na zawsze odwrócili się od Luny. Najstarsi Ithaeurowie gorąco pragną, by nie była to prawda.

Duch i ciało

Królestwo Cieni i świat materialny są nierozerwalnie ze sobą związane. Nawet jeśli nie mogą się zetknąć, Bariera nie może wiecznie ich rozdzielać. Część formy świata materii przesącza się do świata duchów, a część energii *Hisil* przenika do świata cielesnego. Punkty styczne, w których Cień zaczyna oddziaływać na materię ze szczególną siłą, nazywane są loci.

Loci

Wiele obiektów świata materialnego ma swe odbicie w Cieniu. Niektóre wykształcają jednak jeszcze silniejszą więź z Cieniem, stając się soczewkami ogniskującymi duchową energię konkretnego typu. Statua skupiająca wokół siebie żałobników, cela w szpitalu dla umysłowo chorych, która emanuje obłędem, oraz kamienny słup, który znaleziono w oceanie tam, gdzie utonęło wielu pływaków – to wszystko mogą być loci. Są to punkty ogniskowe dla konkretnych rodzajów Esencji. Statua skupia uczucia rozpaczy i utraty, a cela wzmacnia obłęd. Oba te loci generują znaczne ilości Esencji odpowiedniego rezonansu. Słup stał się soczewką energii śmierci.

Oczywiście skupiając konkretny rodzaj energii, locus przyciąga również duchy pożywiające się Esencją o takim rezonansie. Statua może stać się domem duchów bólu i żalu, cela zaś przyciągnie orszak duchów demencji i psychozy. Wszystkie one będą wzmacniać się darmowo generowaną Esencją, a duchy nawiedzające kamienny słup mogą podjąć próby nasycenia locus poprzez aranżowanie większej liczby „wypadków".

Cechy loci

Loci są pojedynczymi przedmiotami. Może to więc być słup latarni, cegła lub drzewo, ale nie ulica, dom czy las.

Siła loci narasta, mają one coraz większy wpływ na otoczenie. Potencjalne zakresy wpływów opisano w ramce.

Loci minimalnie wpływają na świat materii, w znacznie większym stopniu oddziałują na Cień. Na przykład locus morderstw skupiony wokół płyty chodnikowej będzie sprawiał, że przechodnie w świecie materii będą odczuwali niepokój. Tymczasem w Cieniu okoliczne ściany spływają krwią, zaś rosnąca sterta czaszek wskazuje na liczbę ludzi, którzy stracili życie w tym miejscu.



Wpływ loci

Gdy locus staje się coraz potężniejszy, produkuje większą ilość Esencji i ma większy wpływ na otaczający go obszar. Poniższa tabela przedstawia prawdopodobny zakres wpływu loci:

Poziom locus	Strefa wpływów
•	Wpływa wyłącznie na najbliższe otoczenie, w promieniu do 2 m.
••	Wpływa na świat i ludzi w promieniu do 15 m.
•••	Wpływa na spory obszar, który go otacza – pojedyncze piętro budynku, leśną przesiekę albo grupę ludzi.
••••	Wpływa na całe budynki, części lasu lub wielkie grupy ludzi.
•••••	Wpływa na całe kwartały, jeziora albo społeczności.

Loci o poziomie czwartym lub piątym są rzadkością. Większość takich loci istnieje w odludnych miejscach. Mogą one tam rozkwitnąć, nie stając się przy tym celem Azlu, Beshilu, magów ani nawet ludzi, którzy nie rozumieją bądź nie akceptują ledwie wyczuwanego wpływu.

Wilkołaki potrafią wyczuć, że znalazły się w zasięgu wpływu loci. Gdy świat duchów jest blisko miejsca, w którym się zatrzymały, czują jeżenie się włosów na karku. Jeśli wilkołak chce określić dokładne położe-

nie locus, gracz musi wykonać test Czujności – Dedukcji + Pierwotnych Instynktów w ramach akcji natychmiastowej. Powodzenie w tym teście pozwala mu ustalić, jaki kierunek obrać, by dotrzeć do locus. Wyjątkowy sukces pozwala rozpoznać materialną formę locus, jeśli znajduje się ona w zasięgu wzroku. Irraka otrzymują w tym teście dwie dodatkowe kości.



Korzyści wynikające z loci

Pewne cechy czynią loci szczególnie atrakcyjnymi dla duchów. Częstokroć przyczyniają się one do wzmocnienia go, same rosnąc w siłę.:

• Duchy mogą się ukrywać w locus i na obszarze znajdującym się pod jego wpływem. Ogólnie rzecz biorąc, duchy w Cieniu są widoczne jak przechodnie na ulicy. Rezonans tworzony przez locus pomiędzy odbiciem miejsca a duchem odpowiedniego rodzaju pozwala temu duchowi stopić się z danym otoczeniem locus, co znacznie utrudnia atakowanie go i zniszczenie. Duch, który zapadnie w sen wewnątrz locus, nie jest w stanie podjąć jakiegokolwiek działania, nie ujawniając swej obecności. Nie może jednak również zostać dostrzeżony, nawet przez obserwatorów znajdujących się w Cieniu, bez wykorzystania zdolności nadnaturalnych.

• Wilkołaki, oraz inne istoty, które mogą wkraczać do Cienia, zazwyczaj są w stanie przekraczać Barierę wyłącznie na obszarach wpływu loci.

• Duchom pragnącym uciec na drugą stronę Bariery, znacznie łatwiej będzie to zrobić na obszarze odpowiedniego locus. Rezonans rozlewający się wokół takiego miejsca dostraja do siebie Barierę. Czyni ją to łatwą do przeniknięcia dla duchów, których natura zgodna jest z tym rezonansem. Duch może również skorzystać w ten sposób z locus, jeśli jego rezonans został zmieniony przez spożycie odpowiedniej Esencji. Wszystkie wykonywane przez duchy próby przekraczania Bariery w odpowiednich loci obłożone są modyfikatorem +2.

• W locus o odpowiednim rezonansie duchy mogą używać swych Numin poprzez Barierę, bez konieczności posiadania Numen Sięgania.

• Duchy pojawiają się na nowo oraz regenerują obrażenia szybciej, jeśli robią to na obszarze locus. Zwyczajne tempo leczenia i regeneracji duchów na terenie loci jest podwojone, o ile tylko ich rezonans jest podobny. Duch snu nie byłby w stanie skorzystać w ten sposób z loci o potężnym rezonansie elektryczności.

• Dziennie locus generuje liczbę punktów Esencji równą swemu poziomowi pomnożonemu przez 3. Ma ona rezonans odpowiadający rezonansowi locus. Esencja ta dostępna jest wyłącznie w Cieniu. *Hisil* wokół potężnych loci zazwyczaj jest zapełniona okolicznymi duchami, które pragną zdobyć choć łyk Esencji. Może to czynić locus bardzo niebezpiecznym miejscem, jeśli duchy te są szczególnie agresywne i nieskore do dzielenia się. Ponadto inne istoty nadnaturalne, nawet tak ślepe na istnienie duchów jak wampiry, znane są w prób kontrolowania potężnych loci z nieznanych przyczyn. Nie jest jasne, czy korzystają z Esencji, z ogólnego wpływu rezonansu, czy też z jeszcze innego, bardziej subtelnego efektu. Od czasu do czasu zdarza im się jednak konkurować o loci z wilkołakami.

Tworzenie loci

Stworzenie nowego locus wymaga 150 punktów Esencji o odpowiednim rezonansie na każdy poziom tworzonego locus. Esencja ta musi leżeć zebrana na obszarze locus przynajmniej przez tydzień. Nie może w tym czasie być spożywana przez duchy, wilkołaki ani inne istoty. Przez ten czas stopniowo osadza się w jednym z obiektów znajdujących się najbliżej niej. Staje się on locus, gdy zbierze się w nim wystarczająca ilość Esencji. Po tygodniu zaczynają działać wszystkie wymienione efekty, a locus zaczyna generować własną Esencję. Loci mogą być wzmacniane poprzez powtarzanie tego procesu lub przez zapobieganie zjadaniu przez duchy naturalnie gromadzącej się w locus Esencji. Gdy zbierze i osadzi się 150 jej punktów, poziom locus wzrasta o jeden.

Loci powstają w sposób naturalny, gdy w świecie materii mają miejsce zdarzenia, które tworzą z czasem wielkie ilości Esencji, a nie przyciągają dużej liczby duchów. Skrytobójstwa, potajemne celebracje czy cierpienie w samotności – te okoliczności mają znacznie większą szansę stworzenia loci niż bodźce takie jak wojny, koncerty pop czy też zatłoczone szpitale, które są dobrze znanymi źródłami Esencji, splądrowanymi przez duchy.

Zniszczenie loci

Najprostszym sposobem na zniszczenie locus jest odnalezienie i zniszczenie związanego z nim materialnego obiektu – wyburzenie szpitala dla obłąkanych, starcie statuy na proch, zburzenie słupa. Jednak pomimo braku mobilności locus nie jest całkiem bezbronny. Całe jego otoczenie walczyć będzie o zachowanie *status quo*. Statua, na przykład, miała czas, by znacznie zniekształcić Cień wokół siebie. Otaczający ją plac ma rezonans żałoby, przytłaczający dla przechodniów i pozwalający duchom żałoby ukrywać się w okolicy. Niedługo po zniszczeniu statui ludzie zaczynają odczuwać z tego powodu smutek, a później będą czuć się z tym naprawdę podle. Jeśli statua zostanie zrekonstruowana, może znów stać się locus o dawnym rezonansie, niejako skażonym wspomnieniem straty. Jeśli jednak będzie wspominana, lecz nigdy nie zostanie ponownie ustawiona, przestrzeń ta może stać się locus zupełnie innego rodzaju.

Jedynym więc skutecznym sposobem niszczenia loci jest pozbywanie się materialnego obiektu. Następnie należy pokonać również duchowy rezonans danego miejsca. Wataha zamierzająca zniszczyć ten locus musiałaby nie tylko usunąć statuę, lecz także zastąpić ją czymś, co zanegowałoby żal, który wywoływała w ludziach. Być może wystarczy statua ulubionego muzyka okolicznych mieszkańców oraz jego koncert na danym placu, a także wycięcie w pień niechcianych duchów-przybłęd. Prawdziwe zniszczenie nieożywionego locus wymaga nie tylko aktów przemocy, lecz także popisu inżynierii społecznej oraz technicznej.

W efekcie proces ten jest odwrotnością tego, co należy zrobić, by stworzyć locus. Do jego zniszczenia potrzebna jest taka sama ilość Esencji o sprzecznym rezonansie. Jeśli zmienienie biurka w locus pierwszego poziomu wymagało 150 punktów Esencji skażonej niedolą, zneutralizuje go 150 punktów Esencji zabarwionej radością.

Związany w ciele i materii?

Wydaje się, że można by bezpiecznie założyć, iż wlanie w obiekt lub osobę wielkich ilości Esencji o konkretnym rezonansie zmieni je, wywierając na nich widoczne piętno. Założenie to jest niewłaściwe, przynajmniej gdy mowa o cechach fizycznych. Stanie się locus w żaden sposób nie zmienia wyglądu ani natury jego nosiciela. To tak, jakby locus istniał głównie w Cieniu, mając tylko mały duchowy haczyk, którym zakotwicza się w materii nosiciela po drugiej stronie Bariery. W rezultacie nie sposób wykryć loci wyłącznie przy pomocy zmysłów. Spostrzegawczy wilkołak będzie w stanie wychwycić ich wpływ – powolne zniekształcenie Cienia w sposób odpowiedni dla danego rezonansu i nieuniknione gromady duchów tłoczące się, by zakosztować Esencji. Odnalezienie jednak samego locus będzie wymagało szczegółowego śledztwa.

Mielizny i uroczyska

Miejsca te są przykładami naturalnie tworzących się loci, które zamiast być przykute do konkretnych obiektów, złączone są z całym obszarem, a ich pozytywny bądź negatywny wpływ widoczny jest po obu stronach Bariery. Możliwe jest sztuczne stworzenie takich miejsc, wymagałoby to jednak ogromnego nakładu pracy i zasługiwałoby na opiewanie w największych pieśniach Cahalithów. Dla porównania: na obszarze wpływu Rany znajduje się zawsze przynajmniej jeden locus – są to fenomeny o znacznie większej sile niż uroczyska i mielizny, same jednak nie są loci.

Źródła Esencji

Loci mogą nieść ze sobą równie wiele problemów i zagrożeń, co korzyści. W przypadku wilkołaków jednak korzyści te są naprawdę ogromne. Esencja jest trudna do zdobycia, przynajmniej dla tych z wilkołaków, które nie chcą ryzykować swego zdrowia psychicznego i nie odważą się pożerać ludzkiego czy wilczego mięsa. Ze względu na liczbę oblegających go duchów, trudno jest czerpać Esencję z jednego z potężniejszych loci. Locus piątego poziomu może być nieustannie otoczony mrowiem duchów, z których żaden nie będzie skłonny dzielić się z wilkołakiem. W rezultacie więc jedynie wyjątkowo nieroztropna wataha będzie poruszać się swobodnie w przeświadczeniu, że będzie w stanie odświeżyć zasoby energii w dowolnym z napotkanych loci.

Większość watah obejmuje kontrolę nad locus, który może leżeć w sercu tego, co uznają za swoje terytorium. Choć duchy mogą łaknąć Esencji produkowanej przez ten locus, cała wataha to zagrożenie, które zniechęci większość z nich. Grupa duchów może postarać się przepędzić lub wręcz zabić watahę wilkołaków, która włącza się do walk o sporny teren z locus. Gdy jednak wataha Uratha osiądzie na tym terenie i ustanowi locus jako *swój* własny, potrzeba będzie naprawdę odważnego ducha, by to podważyć.

Jak już wspomniano, locus dziennie generuje trzy punkty Esencji na każdy swój poziom. Jeśli Esencja ta nie będzie natychmiast spożytkowana, będzie się gromadziła na danym obszarze. Locus będzie zazwyczaj miał zgromadzone około 10 punktów Esencji na swą rangę. W ten sposób locus czwartego poziomu będzie generował codziennie 12 punktów Esencji i może w dowolnej chwili mieć zgromadzonych do 40 punktów. Esencja przekraczająca to maksimum wlicza się do ilości koniecznej, by podnieść poziom danego locus (wyjaśnienia powyżej). Większość loci nigdy się nie przepełnia, przeciętny locus dysponuje zazwyczaj zaledwie jedną czwartą maksymalnej puli zgromadzonej Esencji, a to ze względu na odwiedzające go wygłodniałe duchy.

Aby zaczerpnąć Esencji z locus, wilkołak musi być w fizycznym kontakcie z jego materialną formą, w świecie ciała lub w Cieniu. Gracz wykonuje wówczas test Harmonii. Wilkołak może zaczerpnąć jeden punkt Esencji na każdy uzyskany sukces. Przeniesienie każdego z punktów Esencji zabiera minutę.

Duchy mogą czerpać Esencję w nieco odmienny sposób, opisany na s. 275.

Wysysanie

Loci nie są bezdenne. Można osuszyć locus z Esencji tak bardzo, że źródło to wyschnie, a locus zaniknie. Może się to odbyć w sposób naturalny, gdy duchy pożrą jego Esencję, nie zastanawiając się, do czego może to doprowadzić. Niektóre z duchów, raczej te wyższej Rangi, będą opiekowały się swymi loci w bardziej rozważny sposób, tak aby uniknąć osuszenia go. Inne duchy jednak nie są zdolne do takiego myślenia.

Jeśli cała Esencja zostanie zaczerpnięta z rezerw locus, czerpiący może uzyskać jeszcze więcej, usiłując pobierać energię z jej źródła. Dokonuje się tego za pomocą zwyczajowego testu Harmonii (lub Mocy), ale obłożonego modyfikatorem –1 za każdy poziom locus. Każdy sukces zabiera jeden punkt Esencji. Po uzbieraniu w ten sposób pięciu punktów Esencji poziom locus spada o jeden. Niektóre watahy zmuszone do ucieczki ze swego terenu, osuszają w ten sposób swe loci, by nie dać dostępu do nich tym, którzy będą je ścigać. Wataha może także wykorzystać tę metodę, by opróżnić kłopotliwy locus i tym samym go zniszczyć. Jest to jednak ryzykowna metoda – wszystkie okoliczne duchy stawią temu opór, a poza tym potrzeba na to zbyt dużo czasu.

Przekształcanie świata duchów

Watahy nie obierają swych terytoriów jedynie po to, by zachować na nich *status quo*, niczym muzealni kustosze. Nawet gdy najbardziej oczywiste zagrożenia zostaną zażegnane, a agresywne duchy przepędzone, Cień nadal będzie dla wilkołaków terenem wrogim. Wataha może jednak również przekształcać krajobraz Cienia, by pracował na jej korzyść i promował jej wizję danego terytorium. Najbezpieczniejsze miejsca w Cieniu to te, które znalazły się pod baczną opieką jednej z watah, choć raczej powie-

dzieć można, że są bezpieczne dla danej watahy – podobnie jak świetnie wytrenowane psy obronne nie pogryzą i nie zabiją swego właściciela.

Niedawno przemienione wilkołaki uczą się od swych mentorów podstaw przekształcania Cienia. Mogą jednak zastosować tę wiedzę w praktyce dopiero wtedy, gdy zostaną członkami jednej z watah. Przekształcanie świata duchów to zajęcie zespołowe. Żaden wilkołak nie byłby w stanie samodzielnie śledzić jednocześnie wszystkich elementów wymaganych do dokonania prawdziwie znaczących przemian.

Dobijanie targu z duchami

Pierwszym, a być może zarazem najważniejszym krokiem w procesie przemian jest uzyskanie porozumienia z okolicznymi duchami. Próba dokonania przemian skazana jest na porażkę, jeśli duchy nie będą współpracowały z wilkołakami. Konieczna jest więc znacząca zachęta ze strony Uratha.

• Wilkołaki mogą być zmuszone do przepędzenia pewnych duchów z ich leży, aby usunąć ich niepożądany wpływ. Bardzo często kończy się to walką z nimi bądź też spętaniem zgorzkniałych duchów, które wolałyby raczej sabotować działania Uratha lub choć zranić w boju znienawidzone wilkołaki. Być może jednak watahze dyplomatów, która potrafi zrozumieć te dziwne istoty, uda się przekonać je do przeprowadzki. Będzie to zapewne wymagało jakiegoś wynagrodzenia *oraz* przygotowania nowego domu w innej części terytorium.

• Duchy, którym wilkołaki pozwolą pozostać, będą musiały pilnować terytorium, by upewnić się, że inne duchy nie pożrą Esencji niezbędnej do przekształcania danej części Królestwa Cieni.

• Być może konieczne będzie również przekupienie owych strażników, by sami nie spożywali zgromadzonej Esencji.

Jedną z najbardziej korzystnych ofert, jakie wataha może złożyć duchom, jest propozycja udziału w korzyściach wynikających z ich pracy. Rzadko jednak wystarczy to, by je przekonać. Ale w połączeniu z innymi ofertami może przechylić szalę na korzyść Uratha. Oczywiście niektóre watahy mogą uznać, w zależności od żądań bezlitosnych duchów, że cena za pomoc jest wyższa od potencjalnych korzyści.

Więcej szczegółów na temat prowadzenia negocjacji i dobijania targów z duchami znajduje się na s. 273.

Zmiany fizyczne

Wataha musi dokonać także zmian w fizycznej postaci terenu. Świat materialny jest źródłem Esencji będącej motorem przemian w świecie duchów. Wilkołaki muszą zatem nakłonić świat cielesny do produkcji Esencji. Najpewniejszą metodą jest wmanipulowanie mieszkańców danego obszaru w okazywanie emocji o odpowiednim rezonansie, na przykład odwagi rezonującej wytrwałością albo zadowolenia rezonującego spokojem.

Wilkołaki mogą nasilić tę część procesu poprzez fizyczne przekształcenie swego terenu tak, by oddawał pożądany rezonans. Rezonans wytrwałości może wymagać od Uratha usunięcia wszystkich chorych i obumierających roślin oraz upewnienia się, że wszystkie budynki i maszyny są w dobrym stanie. Kilka linii mocnych murów obronnych również nie zaszkodzi. Z kolei aby wytworzyć rezonans spokoju, wilkołaki będą musiały zaaranżować scenerię sprzyjająca relaksowi oraz patrolować granice tego terenu, aby nic nie zakłócało tej sielskiej atmosfery.



To działa w obie strony

Świat materii kształtuje świat ducha i *vice versa*. Znacznie trudniej jednak spowodować istotną zmianę pracując z Cienia niż odwrotnie. Na przykład, jeśli okoliczne wilkołaki zdecydują się oczyścić zaułek, w którym miało miejsce kilka gwałtów, mogą wymordować wszystkie obecne tam wrogie duchy, w nadziei, że zaułek w świecie materii stanie się bardziej przyjazny. Wspomnienia ataków pozostaną jednak żywe w świadomości kobiet, które w nadchodzących tygodniach będą przemierzać ów zaułek, dlatego ich lęki ściągną kolejne agresywne duchy. Zaułek szybko wróci więc do stanu pierwotnego. Najlepszym sposobem uzyskania trwałej zmiany jest oczyszczenie przez watahę Cienia zaułka i odnalezienie gwałciciela, (a także zadbanie, by nie nastąpiły kolejne ataki). Mogą go po prostu rozedrzeć na strzępy, co przerwie ataki i umożliwi powolne odradzanie się zaułka, w miarę jak wspomnienia będą się zacierać. Aby jednak szybciej osiągnąć efekt, Uratha powinni w widoczny sposób uczynić ów zaułek bardziej bezpiecznym. Rozczłonkowane zwłoki kogoś, kto mógł być gwałcicielem (ale nie musiał), nie przyczynią się do upewnienia ludzi, że zaułek ów jest już bezpieczny. Zmienianie świata duchów jest trudnym zadaniem, nawet dla całej watahy wilkołaków.



Rezonans

Odgrywanie postaci oraz sprawy związane z fabułą to dwa wymogi w procesie przekształcania świata duchów. W tym miejscu mają zastosowanie proste zasady. Aby prawidłowo przekształcić pewien obszar Królestwa Cieni, wataha musi nasycić go Esencją o odpowiednim rezonansie. Dwa poprzednie kroki zaprojektowane zostały z myślą o uzyskaniu właściwego rodzaju Esencji. Najlepszy z okultystów watahy powinien nieustannie patrolować krajobraz odbicia wybranego przez watahę obszaru, wypatrując w otoczeniu zmian, które wskazywałyby na obecność znacznych ilości Esencji o odpowiednim rezonansie. Pojawienie się podobnych rezonansem duchów albo cech krajobrazu Cienia to wyraźne oznaki tego, że proces przebiega prawidłowo, np. zwiększająca się liczba potężnych skał, kamieni i drzew to bardzo

dobre znaki, jeśli wataha pragnie rezonansu wytrwałości. Gdy wilkołaki zadowolone są z dokonanych zmian, wataha i jej duchowi sprzymierzeńcy wykonują Rytuał Wybranych Ziem, który Esencję o właściwym rezonansie splata z tkaniną Królestwa Cieni. Ten wymagający rytuał może w całości zająć nawet do tygodnia, gdy jego uczestnicy kolejno będą odgrywać swe role na całym wybranym obszarze.

Rezultat prac

Za swój wysiłek wataha otrzymuje fragment terytorium dostosowany do jej potrzeb. Zakończony powodzeniem rytuał daje dodatkową kość, którą duchy i wilkołaki raz dziennie dodawać mogą do pul testowych odpowiednich czynności. Jeśli wataha ciężko pracowała, by stworzyć obszar o rezonansie wytrwałości, jej członkowie oraz sprzymierzone z nimi duchy otrzymają modyfikator +1 do testów Wytrzymałości. Jeśli wilkołaki stworzyły obszar względnego spokoju, jej członkowie otrzymają dodatkową kość przy próbach uspokojenia przeciwników lub prowadzenia z nimi negocjacji.

Uważnie dostosowane terytorium, choć nie jest dla swych właścicieli „bezpieczne", będzie niezaprzeczalnie ich własnością. Mieszkające tam duchy wciąż maja niechętny stosunek do wilkołaków, będą im jednak winne posłuch, o ile tylko wataha wciąż będzie silna. Ci, którzy zaatakują watahę na jej własnym terenie, będą w bardzo złej sytuacji, ponieważ wataha miała sposobność poznać swe terytorium na wylot i może praktycznie bez przeszkód poruszać się między loci. Potrzeba wielkiego wysiłku, intuicji oraz siły, by równie efektywnie ukształtować swój teren. Watahy, którym się to udaje, słusznie budzą lęk na swych terenach łownych.

Duchy

Duchy, podobnie jak Królestwo Cieni, są odbiciem formy i materii krain cielesnych. Każdy przedmiot, każda roślina i każde miejsce z czasem rodzą własne duchy. Gdy rozpoczynają swe istnienie, rodzi się w ich wnętrzu zalążek ducha – pyłek nie większy od muchy i nie obdarzony większą świadomością niż ona. W miarę używania przedmiotu, wzrostu rośliny czy zwierzęcia oraz istnienia miejsca, zawarty w ich wnętrzu duch rośnie w siłę, aż w końcu osiągnie pełnię formy. Staje się wtedy najsłabszym ze wszystkich duchów – pomniejszym Szponem. Duchy takie trwają we śnie i ukrywają się przed innymi duchami, dopóki się nie przebudzą (same lub z czyjąś pomocą).

Duchy te mają dziwnie dwoistą naturę: są zarówno indywidualnościami, jak i identycznymi przedstawicielami większej grupy. Spętane są popędami silniejszymi niż instynkty jakiegokolwiek ze zwierząt, choć mogą się także stać nieludzkimi bogami. Wszystkie duchy-drzewa są nieco powolne w myśleniu i działaniu, jednakże duch sosny jest odmienny od ducha dębu, a każdy duch-dąb obdarzony jest własną osobowością. Podczas gdy praca i dziedzictwo rzadko kiedy kształtują osobowość ludzką, w przypadku duchów jest to nienaruszalna reguła. Duch jest prawdziwą naturą rzeczy, która w Cieniu przybrała konkretny kształt. Wygląd, forma i przeznaczenie materialnego źródła ducha wpływają na jego osobowość. Wszystkie duchy broni palnej są z natury okrutne i skłonne do przemocy, choć jednocześnie niezdolne do odczuwania i okazywania emocji. Są duchami przedmiotu, którego jedynym przeznaczeniem jest zabijanie. Niemniej jednak duch pistoletu będącego narzędziem mordu będzie czuł znacznie większą żądzę krwi niż duch strzelby, która z rzadka jedynie opuszczała gablotę nad kominkiem. Podobnie jak w przypadku ludzi, osobowość duchów rozwija się z biegiem czasu. Dzieje się tak również, gdy duch pożywia się i nabiera siły w inny sposób. Duch może także stopniowo zyskiwać dodatkowe cechy. Duch noża należącego do mordercy może być zarówno duchem strachu i śmierci, jak i ostrego metalu.

To nie są mądre i wyrozumiałe duchy występujące w niektórych wierzeniach, lecz dziwne byty, równie drapieżne i okrutne, jak dowolna bestia ze świata materii. Walczą ze sobą i polują na siebie nawzajem, tak samo jak dzikie zwierzęta. Łańcuch pokarmowy Królestwa Cieni ma jednak kilka haczyków:

- Jeden rodzaj zwierząt poluje na inny, by rosnąć w siłę i wspinać się w hierarchii; duchy natomiast, by to osiągnąć, pożerają słabsze osobniki tego samego typu co one.
- Duchy przedmiotów nieożywionych oraz miejsc są równie skłonne do polowania na siebie nawzajem, co duchy zwierzęce.

Drapieżne duchy

W przeciwieństwie do nas duchy nie potrzebują jedzenia ani picia. Ich jedynym źródłem pożywienia jest Esencja. Duchowa energia jest warunkuje ich istnienie. Może się ona z czasem się odnawiać albo być uzupełniana wskutek pożerania mniejszych istot. Każdy taki akt pożarcia pociąga za sobą pewne konsekwencje. Może wpłynąć na naturę pożywiającego się ducha, czyniąc zeń mieszankę obu istot. Głównie z tego powodu właśnie, duchy wolą pożywiać się na sobie podobnych – to wzmacnia ich własną naturę. Jeśli duch gołębia ma zachować swą naturę, jednocześnie rosnąc w siłę, powinien pożywiać się na innych duchach gołębi – oto karykatura prawa naturalnego. Niektóre duchy mogą jednak pożywiać się także na duchach „zwierzyny łownej" odpowiedniego rodzaju. Duch lisa może bez szkody dla swej lisiej natury pożerać duchy zajęcy, jako że polowanie na zające to coś, co leży w naturze lisa. Niemniej jednak łańcuch pokarmowy duchów nie musi naśladować tego, co nauka nazywa „ekosystemem". Duch ciężarówki może „pożywiać się", pożerając nie tylko inne duchy-ciężarówki, lecz także żerując na emocjach ludzi, którzy umierają po potrąceniu przez jego materialną formę. Według przesyconej symboliką logiki Cienia ciężarówka jest drapieżnikiem, przechodnie zaś – zwierzyną.

Największą zachętą do drapieżnych zachowań jest świadomość nadchodzącego końca. Jeśli duch jelenia wie, że słabnie z wiekiem lub z postępującą chorobą, może dążyć do wchłonięcia innego ducha, by przeżyć dłużej niż ciało, które go zrodziło. Duchy o Randze pomniejszego Strzępa

lub niższej nie zdołają regenerować Esencji, gdy definiujący je obiekt fizyczny przestanie istnieć. Niektóre z własnej woli oddają się na pożarcie silniejszym duchom, by uniknąć rozpłynięcia się w niebycie.

W wyniku tego procesu im potężniejszy jest duch, tym bardziej wyidealizowaną wersją siebie samego się staje. Im więcej duchów-drzew duch drzewa wchłonie, tym bardziej abstrakcyjnym obrazem danego drzewa się staje. Indywidualne cechy pojedynczych drzew zostają powoli pogrzebane pod skumulowanymi cechami gatunku. Tak więc, duch niedźwiedzia polarnego, który pożerał wyłącznie inne duchy niedźwiedzi polarnych, wraz ze wzrostem swej rangi będzie się zbliżał do ideału niedźwiedzia polarnego. Jeśli pożerał będzie również duchy innych rodzajów niedźwiedzi, będzie wyidealizowanym niedźwiedziem. Gdyby rozszarpywał swe ofiary ze szczególnym upodobaniem, może wykształcić również znamiona krwiożerczości lub furii.



Duchy miejsc

W zasadach dotyczących duchów pożywiających się wyłącznie duchami istnieje ważny wyjątek. Chodzi mianowicie o sytuację, gdy duch miejsca łączy się z innymi duchami, by stać się jeszcze potężniejszym. Duch uroczyska, na przykład, połączyć się może z duchem-dębem, co zaowocuje powstaniem ducha-lasu. Taki duch może później rosnąć w siłę, pożerając zarówno duchy miejsc, jak i drzew. Duch lasu jest uznawany za ducha miejsca, wolno mu jednak wchłaniać inne duchy występujące na jego terenie. Miejskie wilkołaki zauważyły, że połączenia duchów elektryczności, komputerów i danych potrafią łączyć się w podobny sposób, tworząc duchy wirtualnej rzeczywistości. Duchy takie są jednak nowymi i niezbadanymi bytami, jako że względnie regularnie zaczęły się pojawiać dopiero w minionej dekadzie.



Szacunek

Co dziwne, w Królestwie Cieni wielorasowym duchom należy się większe poszanowanie niż innym. Duchy jednego rodzaju rzadko wyrastają ponad Rangę pomniejszego Strzępa. Jedynie duchy wykraczające poza ograniczenia pojedynczego gatunku są w stanie osiągnąć wyżyny większych Strzępów oraz Inkarn. Ojciec Wilk, na przykład, był ucieleśnieniem łowów i śmierci, jak również duchem-wilkiem. Rangę większego Strzępa osiągnąć mogą również niektóre szczególnie potężne duchy miejsc, zwłaszcza duchy miast, wielkich puszcz, oceanów i pasm górskich.

Oczywiście niektóre hybrydy wzbudzają nie tyle szacunek, ile przerażenie. Stały się bowiem *czymś innym*, nawet jak na standardy świata duchów. To dziwaczne chimery niezawdzięczające swego istnienia żadnemu konkretnemu chórowi duchów. Dla duchów drapieżnych zwierząt najbezpieczniejsze jest pożywianie się na duchach właściwej im zwierzyny. Nawet wtedy mogą jednak

przedzierzgnąć się w dziwaczne hybrydy, jeśli zatracą istotę swej tożsamości. Duchy składające się z rozmaitych części, które nie mają ze sobą większego związku, są odrzucane i budzą lęk jako nieprzewidywalne i niebezpieczne potworności. Duch-pająk może przyjąć cechy duchów przebiegłości, cierpliwości i trucizn, ale i tak pozostać wierny pojęciu „pająka". Jeśli jednak stanie się także duchem szkła i ognia, nie będzie już miał w swym chórze pokrewnych istot. Te nielogiczne, złożone z różnych kawałków duchy znane są jako *magath*, „te, które nie są, choć są".

Wygląd duchów

Duchy zwierząt i roślin wyglądają jak obiekty, którym zawdzięczają swe istnienie. Jak jednak wygląda duch lęku, miejsca, pojęcia czy narodu? W takim przypadku to ludzkość użycza duchom kształtu. Wyobraźnia miliardów ludzi kształtuje takie abstrakcyjne duchy zgodnie z obrazami popkultury. Dziś duch lęku bądź bólu może być raczej podobny do masy strzykawek, potłuczonego szkła i pordzewiałych pił, niż przypominać o pierwotnym lęku przed kłami i pazurami. Duch miejskiego placu może wyglądać jak najbardziej znany z pomników stojących w danej okolicy, jak herb miasta lub nawet typowa osoba, którą w tym miejscu można spotkać. Ucieleśnienie miejsca na Wall Street może ukazywać się jako makler bez twarzy, przechadzający się w tę i z powrotem i rozmawiający jedynie z duchami pieniędzy.

Im potężniejszy jest duch, tym posiada więcej form. Będzie zmieniał je, dostosowując się do oczekiwań tych, których spotyka. Jako przykład posłużyć mogą stare duchy europejskich miast. Duch Londynu, jak większość takich duchów, będący większym Strzępem, może mieć aurę wiktoriańską. Jest antropomorficzny, świetnie ubrany, o abstrakcyjnych i ostrych rysach. Nosi garnitur i melonik, w dłoni ma parasol; zazwyczaj jego przybycie poprzedza opadnięcie mgły. Obraz taki jest mocno zakorzeniony w umysłach reszty ludzkości, więc na nic się zdadzą protesty dobrych mieszkańców Londynu. Taką formę duch Londynu przyjmuje, gdy zostaje wezwany. Może jednak przybrać formę olbrzymiego zlepku starodawnego bruku i nowoczesnego metalu, szkła i lin, ogromnej mieszanki fasad i wnętrz katedry św. Pawła, Tyburn i metra. Nawet duchy korzystające z ludzkich przebrań nie mają w sobie człowieczeństwa. Nie są również zdolne do zrozumienia ludzkich uczuć.

Powstanie w ciągu ostatnich dekad mass mediów o ogólnoświatowym zasięgu miało znaczny wpływ na Królestwo Cieni. Nagle okazało się, że forma słabszych abstraktów może zmienić się w ciągu miesięcy, a nie dziesięcioleci. Popularny film oglądany przez miliony ludzi może wpłynąć na całe chóry duchów już w kilka tygodni po premierze. Wygląd duchów komputerów i informacji zdaje się zmieniać co kilka miesięcy.

Samotniczy żywot wilkołaków oznacza, że Uratha dopiero niedawno udało się zaobserwować wpływ ujednolicającej się kultury świata na Królestwo Cieni. Wilkołaki, które wybrały życie w drodze, uznają ostępy świata duchów za znacznie mniej zróżnicowane niż jeszcze dziesięć lat temu. Duchy Ameryki i Europy różnią się od siebie, jest jednak między nimi więcej zbieżności niż dekadę wcześniej. Zmiana ta jest jeszcze bardziej widoczna, gdy porównuje się poszczególne kraje Europy. Niektóre młode wilkołaki uznają przez to, że Cień jest wiernym odzwierciedleniem świata materii, choć w rzeczywistości nie jest. Bywają wielce zaskoczone, gdy objawi im się prawdziwie nieludzka natura świata duchów.

Duchy abstrakcyjnych pojęć

Jednym z powodów, dla których tak mocno pogardza się duchami, które żywią się na negatywnych zdarzeniach i emocjach, jest to, że aby zapobiec swemu rozkładowi, skłonne są promować to, co daje im pożywienie. Pyłek bólu szybko się rozpłynie, jeśli rana, dzięki której się zrodził, zostanie wyleczona. W jego interesie jest więc rozprzestrzenianie bólu, gdzie tylko się da. Im dłużej zdoła przetrwać, tym więcej uformuje się podobnych mu duchów, dając mu pożywienie i pozwalając rosnąć w siłę.

Rozrost takich duchów nie daje światu materii ani chwili wytchnienia. Duchy, które potrafią manipulować zdarzeniami świata materialnego, aby przedłużyć swój żywot, trwają, ponieważ pożerają inne duchy. Robią to nadal, nawet jeśli ich przetrwanie przestaje od tego zależeć, ponieważ sprawia im to przyjemność, są w tym dobre i ponieważ pojawiają się dzięki temu kolejne duchy, które można pożreć. Ludzie czasem mówią, że jakieś miejsce ma złą sławę i że dzieją się tam złe rzeczy. Zapewne jest to dom potężnego ducha czyhającego w Cieniu i manipulującego zdarzeniami świata materii tak, by przyniosły mu korzyść.

Prawda ta dotyczy wszystkich duchów zrodzonych z pojęć, a nie z obiektów. Duch radości również będzie pragnął przedłużać swój żywot. Może, na przykład siać radość nie wykazując empatii dla ludzkości, skłaniając się ku ekstazie narkotykowej odczuwanej podczas odlotu. Duchy nie myślą jak ludzie ani nawet jak Odrzuceni. Ten brak zrozumienia może prowadzić do zmian w naturze nieświadomego ducha. Z czasem ów duch radości, przyciągany przez odloty narkomanów, podczas ich zejść narażony jest na wpływ rozpaczy i cierpienia. Może to zmienić jego naturę, uczynić go duchem utraconej beztroski i nadchodzącej rozpaczy.

Ludzkość

Nie ma reguły bez wyjątku. Jeden cieszący się szczególnym powodzeniem gatunek nie ma swego aspektu duchowego – bezpośredniego odbicia w Królestwie Cieni nie posiada jedynie ludzkość. Nie ma duchów-ludzi takich jak duchy-wilki, duchy-mangusty, duchy-nosorożce czy duchy-żmije, przynajmniej za ich życia. Ludzkość odcięta jest od świata duchów, jej duchy zamknięte są w ciałach poszczególnych osób, nie mają dostępu do gier hierarchii duchów. Pełno jest duchów małp: od duchów szympansów, przez goryle, po orangutany. Nie ma jednak duchów ludzi. Ta konkretna gałąź ssaków nie ma swego duchowego owocu.

Młodzi Ithaeurowie poznają tę prawdę dopiero na późniejszym etapie swego szkolenia. Żaden inteligentny

gatunek nie ma odpowiadającego mu chóru duchów. Choć duchy zmarłych mogą istnieć po śmierci jako ludzkie zjawy albo wilkołacze duchy przodków, inteligentne rasy naszego świata po prostu nie posiadają własnych odbić w Cieniu. Być może to jest jeden z powodów, dla którego duchy tak bardzo pogardzają zarówno ludźmi, jak i Uratha.

Istnieje wiele prawdopodobnych wyjaśnień takiego stanu rzeczy, nie udało się jednak udowodnić prawdziwości żadnego z nich. Być może rasy inteligentne są po prostu zbyt potężne. Gdyby ludzie mieli zrodzić ducha ludzkości, szybko podbiliby Królestwo Cieni, czego zabroniły przecież same Celestiny. Być może jest to pewnego rodzaju klątwa bądź kara nałożona po upadku Pangei. Choć żadne ze starych podań nie mówi o duchach-ludziach, z pewnością wiedza taka mogła zostać tysiące lat temu po prostu zapomniana. Być może jednak, co jest jeszcze bardziej przerażające, Uratha nie posiadają duchów, ponieważ już są w połowie duchami, ludzkość zaś nie ma swego analogu, ponieważ jest w jakiś sposób... nieczysta. Co, jeśli nienawistny bełkot Królów Drapieżców to *prawda*? Ten problem dręczy wielu Odrzuconych.

Jakkolwiek sprawy się mają, świat przetrwał znacznie dłużej niż ludzie, istniał jeszcze przed ich pojawieniem się i będzie istniał po ich odejściu. Kto inny panował przed ludźmi, kto inny też zapanuje po nich. Być może wtedy, dopiero wtedy, ujrzymy w Królestwie Cieni wolne duchy-ludzi.

Duchy i świat materii

Świat materialny jest dla duchów źródłem wielu pokus. Dla słabszych to obietnica bezpieczeństwa, dla silniejszych zaś okazja do zaspokojenia swych potrzeb. Pozwala im bez przeszkód realizować swe cele, jako że słabi i ślepi ludzie nie są świadomi istnienia duchów i nawet nie zauważą, co się dzieje. Niektórym duchom świat ten daje okazję doświadczenia przyjemności cielesnych, dostęp do zmysłów i wrażeń całkowicie odmiennych od tych ze świata duchów. Jeszcze innym zapewnia poczucie stabilności, możliwość ucieczki przed zdegenerowanym Królestwem Cieni.

Nie dziwi więc, że przy pierwszej okazji duch najprawdopodobniej ucieknie z Cienia do świata materii. Legendy mówią, iż w czasach Pangei krainy ciała i ducha miały duchom tak wiele do zaoferowania, że aby zakosztować tych przyjemności, duchy ryzykowały były gotowe paść ofiarą polowań i zostać rozdartym na strzępy albo być wygnanym przez Ojca Wilka. Teraz, gdy go zabrakło, a jego miejsce zajmują zawodni Uratha, pokusa jest większa niż kiedykolwiek.

Gdyby nie Bariera, świat materii zapewne już dawno utonąłby w powodzi duchów. Obecnie większość duchów jest w stanie się przez nią prześliznąć jedynie w loci, miejscach gdzie jest osłabiona. Nawet wtedy jednak muszą być dostrojone do danego rezonansu. Ograniczenia te powodują względnie niską liczbę intruzów. Ci jednak wciąż pojawiają się na tyle często, by być dla Uratha ogromnym



utrapieniem. Duch nie przejmuje się dobrem istot świata materii, a jedynie tym, co może tam zabrać i czym może się pożywić. W tym akurat, jak warczą cyniczne wilkołaki, duchy nie różnią się zbytnio od ludzi.

Duch, który jeszcze nie ujawnił się w świecie materii ani też nie opanował żadnego nosiciela, to efemera. Jest dla istot cielesnych niewidzialny i niedotykalny. Pewne nadnaturalne moce mogą jednak pozwolić postaciom na wykrywanie duchów w Zmierzchu i wpływanie na nie. Niewiele duchów pozostaje dłużej w tym stanie. Wkrótce uchodzi z nich Esencja, przez co zmarnieją i znikną, jeśli nie znajdą potężnego jej źródła lub nosiciela, który da im oparcie (s. 276). Dlatego też wilkołaki pragnące spełnić swój obowiązek dochowywania równowagi pomiędzy światami, szybko uczą się rozpoznawać oznaki obecności i działalności duchów, które przedarły się z Cienia do świata cielesnego. Gdy rezonans danego miejsca nagle zaczyna zmierzać ku konkretnemu aspektowi, Uratha mogą podejrzewać, że macza w tym palce duch obecny w świecie materii. Gdy słyszą doniesienia o dziwnie zachowujących się ludziach i zwierzętach, podejrzewają obecność jednego z Nękanych.

Chóry duchów

Duchy dzielą się na chóry duchów podobnych do siebie typów. Są świadome tych powiązań od chwili spotkania innego ducha należącego do tego samego chóru. Duchy takie mają podobny rezonans, co pozwala im czuć się swobodnie w swoim towarzystwie. „Chór" jest słowem używanym przez wilkołaki dla opisania szerokich kategorii duchów, takich jak duchy drzew, duchy pogody lub duchy pojazdów. Określenia te nie są używane przez duchy, których mowa skłania je do korzystania z bardziej poetyckich określeń, takich jak „koszmary" czy „ogniści".

Relacje te są czasem znacznie bardziej złożone, niż mogłoby się to wydawać. Duch deszczu może należeć zarówno do Chóru Wody, jak i do Chóru Pogody. Dokładna przynależność gatunkowa jest zazwyczaj nieistotna, jako że większość duchów deszczu nie przetrwa dłużej, niż trwają pojedyncze opady, które przyczyniły się do ich powstania. Jednakże w przypadku innych, bardziej długowiecznych duchów podwójna przynależność może stanowić problem. Duch kamiennego muru, na przykład, jest jedynie stertą ostrożnie ułożonych kamieni. Może jednak należeć do Chóru Ziemi albo do Chóru Budowli. Czasem dwa dwory chórów na danym terenie spierają się o jakiegoś ducha, a czasem to sam duch pragnie wskazówek, gdy rozdarty jest pomiędzy dwoma chórami i nie potrafi zdecydować się na jeden z nich. Czasem może poprosić Uratha, by doradziły mu, wykazując się ową osławioną mądrością, która ponoć daje im prawo do regulowania spraw Cienia. Łatwo więc o to, by wilkołak dzięki zaledwie jednej decyzji dał się wciągnąć w polityczne gierki duchów.

Głosy duchów

Chóry duchów dzielą się na głosy, takie jak Głos Samochodów pośród Chóru Pojazdów. Są to dokładniejsze klasyfikacje w ramach chórów, które mówią również o zróżnicowaniu statusu w świecie duchów. Niespotykanym jest, by Szpon dostąpił zaszczytu dołączenia do głosu, nawet jeśli jest jego ucieleśnieniem. Będący Szponem duch grzechotnika nie będzie uważany za formalnego członka Głosu Grzechotników. Dopiero gdy duch osiąga rangę Strzępa, jest godny dołączenia do głosu.

Relacja pomiędzy chórami a głosami przypomina w wielu aspektach tę pomiędzy plemionami a lożami. Podobieństwo to zapewne nie jest przypadkowe.

Polityka duchów

Duchy są istotami świadomymi rang i statusu. Każdy duch zna swe miejsce w świecie i służy na przynależnej mu pozycji, aż nadejdzie taki czas, gdy będzie mógł wzmocnić się, pożerając innego ducha i urosnąć w siłę. Nawet świeżo przebudzony duch wie, że winny jest posłuch należącym do jego chóru duchom wyższej rangi. Wygląda to tak, jak gdyby duchy dążyły do doskonałości swej formy. Gdy łączą się z innymi duchami, stają się coraz bardziej abstrakcyjną wersją pojęć i czynów stojących za ich powstaniem. Im bardziej idealna jest postać ducha, tym więcej szacunku winne są mu inne podobne mu duchy, a także znacznie słabsze od niego duchy innych głosów i chórów.

Różnorodne chóry danego regionu tworzą konkurujące ze sobą frakcje, ścierające się w walce o dominację. Wewnątrz tych chórów głosy toczą swoje potyczki o wyższość. Na terenie lasu przewagę ma Chór Drzew, jednak różne rodzaje drzew liściastych oraz iglastych toczą boje o dominację. Chór Roślin podzielony jest przez własne dążenia, jako że jego głosy zamierzają jak najlepiej wykorzystać przestrzeń oferowaną przez Chór Drzew. Tymczasem Chóry Budowli i Pojazdów zaczynają wojnę podjazdową, formując własne dwory w miarę nasilania się ludzkiej aktywności budowlanej.

Zrozumienie zależności pomiędzy frakcjami dworów duchów jest dla wilkołaków tak samo ważne, jak świadomość tego, kim jest na ich terenie dany człowiek. Co więcej, duchy potrafią zwodzić siebie nawzajem, w ramach powinności wobec wyższych Rang, podobnie jak ludzie. Konieczność radzenia sobie z dwoma poziomami polityki jest jednym z powodów, dla których Cahalithowie i Półksiężyce są tak wysoko cenionymi członkami watah, które świadome są wyzwań związanych z duchami.

Gra o Esencję

Duchy prowadzą nieustanną rekrutację do swych dworów. Możliwe jest nawet przeciągnięcie ducha z jednego chóru, lub wręcz odmiennej kategorii duchów, poprzez zaoferowanie mu Esencji o odpowiednim rezonansie. Dwór Sztucznych może tymczasowo przyjąć w swe szeregi ducha lisa, jeśli będzie go karmić Esencją skażoną rezonansem maszyn.

Jeśli duch ten nadal będzie otrzymywał taką Esencję, zostanie pełnoprawnym członkiem tego dworu. Zajmie to liczbę tygodni równą jego Odporności. Odtąd ma będzie

lojalny nie wobec dworu duchów natury, lecz wobec dworu Sztucznych. Gdy zmiana ta już się dokona, duch będzie poszukiwał Esencji o rezonansie miejskim, a nie wiejskim. Rosnąca liczba miejskich lisów pokazuje, jak dobrze niektóre duchy radzą sobie w takiej grze. Tego samego dowodzą rdzewiejące samochody i inne elementy maszyn znajdowane w głębi lasów – najwyraźniej natura próbowała uwieść ze Sztucznych.

Dzieci Luny, Heliosa i inne duchy ciał niebieskich

Dzieci Luny, Dzieci Heliosa oraz inne duchy planet Układu Słonecznego są dżokerami w rozgrywkach duchów. Zajmują ich nie tylko sprawy tego świata, lecz również ich rodzimych ciał niebieskich. Różnice, jakie Odrzuceni dostrzegają pomiędzy różnymi dziećmi Luny i Heliosa, z pewnością są oznaką odrębności chórów w ich macierzystym Cieniu. Z ziemskiej perspektywy jednak, podziały te są niepojęte. Być może najmądrzejsi z Księżycowych Sierpów znają tajemnice lunarnych i solarnych chórów. Niechętnie jednak dzielą się nimi z mniej oświeconymi wilkołakami.

Zgodnie z tym tokiem rozumowania, inne ciała niebieskie Układu Słonecznego również dysponują swymi chórami duchów. Co dziwniejsze, duchy wędrujące poprzez Cień mogą należeć właśnie do tych chórów. Podróżują, by badać nowe dla nich obszary, albo zostały wygnane w ramach kary za jakieś niepojęte zbrodnie. Mogą również być w posiadaniu pewnych tajemnic Ojca Wilka.

Wojny duchów

Czasami duchy wyruszają na wojnę. Legendy Uratha mówią o wielkich wojnach pomiędzy duchami, które nadchodziły wraz z wymieraniem całych gatunków ze świata materii – ich duchowe echo zostało zmieciony z obszaru Cienia. Królestwo Cieni działało według zasad darwinizmu na długo przed narodzeniem Darwina. Bitwy pomiędzy poszczególnymi głosami i chórami to przerażające wydarzenia. Niszczą całe połacie Cienia i powodują zniszczenia również w świecie materii (takie jak trzęsienia ziemi, wymieranie gatunków, eksplozje i pożary). Niektóre z tych wojen to tylko lokalne konflikty, w których ścierają się chóry duchów natury z duchami chórów sztucznych przedmiotów, lub dwa głosy zwierzęcych duchów walczą o dominację nad danym rejonem Cienia. Duchy wyruszają na wojnę z zadziwiającą łatwością. Wiele z nich, w przeciwieństwie do ludzi i zwierząt, nie obawia się śmierci. Tak długo, jak długo przetrwa jego materialny odpowiednik, duch może odtworzyć się ze strzępów efemery, które pozostały po jego rozproszeniu. Pobojowiska po takich konfliktach nie są zasłane trupami duchów. Zabite, rozpraszają się odpowiednio do specyfiki swego chóru. Duchy mordu i bólu rozbryzgują się w fontanny krwi i kości, które zaśmiecają okolicę nim powoli zatopią się w jej efemerze. Żywioły eksplodują punktami światła, zaś zwierzęce chóry obłokami futra i piór. Sztuczne chóry rozrzucają wokół tryby, przekładnie, kółka i układy scalone. Ciała pozostają jedynie po śmierci zjaw. Nawet one jednak dość szybko zatapiają się na dwa metry pod powierzchnią Cienia.

Efemera, z której powstało ciało ducha, powoli powraca do jego materialnego odpowiednika lub, jeśli duch go już nie posiada, do jego domeny w Cieniu. Gdy duch ukształtuje się na nowo i zacznie przestawać z członkami swego dawnego chóru lub głosu, powracają dawne antagonizmy i ponownie wybucha wojna. Dlatego też bitwy duchów zazwyczaj nie stanowią żadnego rozwiązania.

Mogą one jednak dokonać świadomego wyboru i zniszczyć wrogiego ducha raz na zawsze, zamiast jedynie przyczynić się do jego rozproszenia. Czyn taki kala jednak mordercę potężnym i negatywnym rezonansem. Dokonując go, duch mógł wykonać pierwszy krok ku przedzierzgnięciu się w coś potwornego.

Rody duchów

Ród jest zgromadzeniem duchów wywodzących się z różnych chórów lub głosów. Łączy je polityka. Na przykład Fenrisowi, wielkiemu wilkowi-niszczycielowi, totemowi Krwawych Szponów, oraz jego dzieciom służą konkretne duchy. Są to duchy wojny i metalu, wilków i kruków, krwi oraz gniewu i siły. Wszystkie stanowią ród Fenrisa i wykazują wspólne cechy, choć natura każdego z nich jest odmienna. Duchy wilków podążają za Fenrisem ze względu na lojalność wynikającą ze wspólnego pochodzenia, natomiast duchy kruków dlatego, że pragną ucztować na zwłokach, jakie pozostawia za sobą Fenris. Mimo to tylko garstka wilczych duchów sprzymierzona jest z Niszczycielem. Inne mogą stanowić część rodów pozostałych totemów lub całkowicie odrzucać rody jako takie.

Oczywiście ród duchów rzadko jest jasno zorganizowany. Niewiele jest zasad określających, które duchy mogą należeć do danego rodu. Może się wydawać, że w tym aspekcie świat duchów odzwierciedla nieustannie zmieniające się oblicze ludzkiej i wilkołaczej polityki.

Uśpione duchy

Choć duchy większości ptaków, ssaków oraz ryb są przebudzone od chwili, w której powstały, duchy przedmiotów i roślin zazwyczaj pozostają uśpione. Istnieją i dysponują potencjałem uzyskania świadomości, trwają jednak w uśpieniu, dopóki nie stanie się coś, co je przebudzi. Uśpione duchy są widoczne w *Hisil* jako blade cienie tego, co same reprezentują; poruszają się wraz ze swym materialnym odpowiednikiem. Przebudzić je może szereg bodźców i zdarzenie to będzie miało poważne konsekwencje dla owego odpowiednika. Ów obiekt wpływa na duch i *vice versa*. Przebudzony duch może podejmować decyzje mające wpływ na działanie przedmiotów, a niekiedy nawet na ludzi – korzystających z nich bądź znajdujących się w pobliżu. Z punktu widzenia wilkołaków przebudzony duch może oddziaływać na swe otoczenie. Staje się przez to potencjalnym problemem, lecz właściwie ukierunkowany może być również użytecznym narzędziem.

Dzieła rąk ludzkich

Oto sposoby na przebudzenie duchów przedmiotów wykonanych przez człowieka:

• Uratha korzysta z Rytuału Przebudzenia Ducha (s. 156).

• Czasami duchy budzą się samoistnie, gdy przedmioty, z którymi były związane, zostają zniszczone. Jeśli akt zniszczenia jest brutalny i niespodziewany, przeżycie takie może być dla ducha traumatyczne. Jeśli jednak jest częścią naturalnego procesu rozkładu, przebudzenie przebiega spokojnie. Z samochodu zniszczonego w wypadku może przebudzić się rozzłoszczony i brutalny duch, skalany przemocą towarzyszącą jego narodzinom.

• Potężne duchowe kataklizmy mające miejsce w okolicznym Cieniu mogą przebudzić duchy wszystkich pobliskich przedmiotów. Duchy sztucznie wykonanych przedmiotów są mniej obeznane z zasadami rządzącymi ich światem. Może je więc przebudzić każda znaczniejsza zmiana w ich normalnym środowisku duchowym. Większe starcie pomiędzy grupami duchów lub między watahą wilkołaków a potężnym duchem może brutalnie przebudzić wszystkie okoliczne duchy. To samo dotyczy miejsc, które w jakiś sposób skażono pod względem duchowym. Duch obiektu przebudzony w ten sposób jest naznaczony rezonansem zdarzeń, które miały miejsce w danej okolicy.

Gdy kierowca przejedzie swym samochodem przez „czarny punkt", ból i śmierć powiązane z tym miejscem skażą odbicie pojazdu w *Hisil*. Przyciągną do niego duchy bólu, lęku i pozostające tam duchy samochodów, będące spadkiem po pojazdach zniszczonych w wypadkach. Przejechanie przez taki obszar może wstrząsnąć duchem samochodu na tyle, że przebudzi skażony się już bólem i zniszczeniem emanującymi z „czarnego punktu". Samochód staje się nagle bardziej podatny na awarie, a wkrótce przyczyni się zapewne do pogorszenia okolicznych statystyk.

Żywe istoty

Oto sposoby na przebudzenie duchów roślin:

• Uratha korzysta z Rytuału Przebudzenia Ducha (s. 156).

• Duch może zostać przebudzony przez innego, potężniejszego ducha tego samego ogólnego rodzaju, np. ducha topoli budzą duchy dowolnego typu drzew, od duchów sosen po duchy dębów. Nie będzie go jednak w stanie przebudzić żaden z duchów paproci czy bluszczu.

• Duchy roślin rzadko zostają przebudzone przez wzmo-

żoną aktywność duchową w ich otoczeniu. Zdarza się to wyłącznie wtedy, gdy zdarzenie to zagraża bezpieczeństwu ducha bądź jego materialnego odbicia. Potyczka pomiędzy watahą wilkołaków a duchem bólu nie wytrąci z uśpienia ducha sosny. Jeśli jednak wilkołaki walczyć będą z kimś Nękanym przez ducha bólu i jeden z członków watahy zostanie ciśnięty na pień drzewa, jego duch może się przebudzić.

Duchy i Uratha

Wilkołaki obecne są w obu światach. Łatwiej niż jakakolwiek inna istota przemieszczają się pomiędzy nimi, przekształcając swe ciała w efemerę. Jako dzieci obu światów, nigdy nie rozstają się ostatecznie z żadnym z nich. W *Hisil* widoczna jest poświata ducha Uratha, który przebywa w świecie materii. Ludzie z kolei odczuwają niewyjaśniony przypływ lęku i niepewności, gdy Cieniem zbliży się do nich wilkołak. Niemniej jednak Uratha nie istotami któregokolwiek ze światów. W świecie materii tęsknią za pływem Esencji, zaś w Cieniu pożądają ciepła własnego ciała i kośćca.

Ranga i Uznanie

Przez tysiąclecia duchy nienawidziły na poły cielesnych wyrodnych szczeniąt, które ustanowiły się łowcami na Granicznych Ziemiach. Tych z Uratha, którzy odwiedzali dwory najpotężniejszych duchów, zazwyczaj witano agresywnie, rzucając im wrogie wyzwania ich zwierzchności. Z jakiegoś powodu jednak, wiele słabszych duchów stara się zachowywać tak, jakby owa pozycja była wilkołakom należna. Niektórzy z Odrzuconych twierdzą, że Ojciec Wilk został zabity przez swych prawowitych następców. To może być prawdziwym powodem opisanego zachowania duchów, aczkolwiek ich lęk może również mieć inne, mroczniejsze, nieznane przyczyny.

Tak czy owak, duchy darzą Uratha większym szacunkiem, niż wskazywałby na to poziom wilkołaczego Uznania. Sam fakt bycia wilkołakiem uznawany jest za zbliżony do Rangi 2 wśród duchów. W ten sposób nawet młode szczenię „przewyższa" pomniejszego Szpona. Kolejne honorowe „poziomy Rangi" wilkołak uzyskuje za każde osiem kropek Uznania. Maksymalnym poziomem Rangi wilkołaka jest 5. Dlatego też postać o Chwale •••, Honorze ••, Mądrości •• i Czystości • miałaby Rangę 3 (ponieważ w sumie ma 8 punktów Uznania). Duchy o Randze równej honorowej Randze wilkołaka (lub niższej) traktować go będą z uległością, a przynajmniej z szacunkiem, jeśli tylko są do niego przyjaźnie (lub chociaż nie otwarcie wrogo) nastawione. Niezależnie od zbrodni wilkołaczej rasy, każda jednostka wciąż stanowi nieodzowny element porządku świata duchów.

Uznanie wilkołaka	Honorowa Ranga
0-7	Druga
8-15	Trzecia
16-23	Czwarta
24+	Piąta

Dary

Najbardziej oczywistą formą szacunku duchów jest nauczanie Darów. Każdy duch o Randze mniejszej od wilkołaczej (lub jej równej) może zostać nakłoniony do nauczenia Uratha Daru, o ile wilkołak zasłużył, by nim władać. Wymaga to odpowiedniej liczby punktów doświadczenia, zapolowania na danego ducha i przekonania go, by stał się nauczycielem. Po spełnieniu tych wymogów wilkołak może automatycznie poznać ów Dar. Proces nauki pod okiem ducha przebiega zaskakująco szybko – zajmuje około godziny na każdy poziom danego Daru. Wiele wilkołaków opisuje go jako zbliżony do uświadomienia sobie jakieś prawdy o wszechświecie albo do nagłego przywołania odległych wspomnień. Nie przypomina to raczej faktycznej nauki wykonywania jakiejś czynności. Wrażenie to jest dowodem na słuszność twierdzenia, jakoby Dary były niczym innym jak tylko rozproszoną mądrością Ojca Wilka, pozostawioną tym z potomków jego potomków, którzy okażą się jej godni.

Duchy nie są skłonne dzielić się Darami „bezpłatnie". Należy je do tego przekonać, składając im odpowiedni hołd. Nie mają zbyt wielu powodów, by ufać innym członkom swego drapieżczego ekosystemu, a co dopiero tym na poły cielesnym hybrydom.



Dary i hołd

Większość duchów, choć z oporami, zgadza się uczyć wilkołaki zdobytych przez siebie Darów. Pewne Dary jednak – te unikalne dla lóż, a także te rzadsze i potężniejsze – są przez duchy pilnie strzeżone. Jedna z legend o upadku Ojca Wilka mówi, że konając wyszeptał tajemnice o tych Darach otaczającym go duchom, a jednocześnie związał ich przysięgą zmuszającą do przekazywania tej wiedzy jedynie prawdziwie jej godnym. Od tego czasu duchy te nie są w stanie uczyć danych Darów bez postawienia przed wilkołakiem jakiegoś zadania lub wyzwania. Ma mu to dać okazję do pokazania, ile jest wart. Niektóre z nich wręcz nie ujawnią znajomości takiego Daru, nim wilkołak nie stawi czoła wyzwaniu, o którym częstokroć nie ma nawet pojęcia. Wymóg wykonania zadania lub przysługi przed nauczaniem Daru nazywany jest hołdem.

Potęga Darów, które można w ten sposób zdobyć, sprawiła, że niektóre wilkołaki uznały, iż zdobycie ich wszystkich może dać im moc Ojca Wilka. Niektóre watahy porzucały swe terytoria, poświęcając cały swój wolny czas na udowadnianie, że Dary te im się należą. Tymczasem okazywało się, że powinni się były wykazać poprzez wykonanie pewnych zadań właśnie w obrębie terytorium watahy.

Niektóre zmyślne duchy wymagają hołdu w zamian za naukę Darów, które przekazywać mogą nieodpłatnie. Zadania nakładane

w ten sposób zawsze przynoszą jakąś korzyść danemu duchowi lub jego sprzymierzeńcom. Większość Uratha szybko uczy się rozpoznawać takich oszustów, po czym zastraszeniem wymuszać na nich przekazanie Daru. Nawet jeśli hołd nie jest wymagany, niektóre wilkołaki i tak wolą go złożyć. Ma to stanowić próbę dla nich samych albo okazję do pozyskania, oprócz mocy Daru, także przychylności ducha.

Negocjacje z duchami

Negocjacje i rozmowy dyplomatyczne z duchami zawsze prowadzone są w Pierwszej Mowie. W relacjach z duchami panuje jedna stała zasada – nie ma nic za darmo. Nawet najniżej postawiony Szpon wymaga czegoś w zamian za wyświadczoną pomoc, choćby miał to być zaledwie jeden punkt Esencji. Im potężniejszy duch, tym wyższa jest cena za jego pomoc. O ile jednak wilkołak nie negocjuje z którymś z Dzieci Luny lub z duchem sprzymierzonym z totemem jego plemienia, o tyle duch taki będzie wobec niego nieprzychylnie nastawiony. To zaś zawsze przyczynia się do podniesienia cen.

Duchy często żądają oddania im Esencji. Zazwyczaj czerpią ją ze świata materii – albo poprzez bliskość swego materialnego odbicia, albo odżywiając się nią, gdy wytwarzana jest przez działania i emocje o odpowiednim rezonansie. Czerpanie takie jest procesem czasochłonnym i nieprzewidywalnym, zwłaszcza w porównaniu z możliwością pozyskania tej samej ilości Esencji po targach z wilkołakiem bądź potężniejszym duchem.

Niektóre duchy zamiast Esencji wymagają wyświadczania im przysług. Przysługi takie mają dwa cele – wytworzenie Esencji dla ducha poprzez wykonanie jakiejś czynności albo wywołanie emocji, które zapewnią duchowi obfitość Esencji o odpowiednim rezonansie. Zamiast tego wymogiem może okazać się osłabienie wrogiego dworu duchów poprzez zniszczenie jego materialnego odbicia. Może być to również odebranie mu źródła Esencji poprzez zapobieżenie wybuchowi emocji owocujących energią o pożądanym rezonansie. Żądanie wywołania awarii elektryczności w kamienicy i porozbijania ulicznego oświetlenia może na dłuższą metę dać duchowi ciemności więcej Esencji, niż może mu jednorazowo zaoferować wilkołak.

Ceny dyktowane przez duchy

Podane poniżej ceny za pomoc duchów są jedynie propozycjami. Wysokość „opłat" zmienia się wraz z typem ducha, stosunkami politycznymi pomiędzy dworami, a także z samym duchem. Duchy nie muszą się stosować do sugestii zawartych w tej tabeli – mogą, według własnego uznania, prosić o więcej bądź mniej. Tabela wyznacza więc jedynie granice tego, co obie strony skłonne są uznać za uczciwą wymianę. Ceny zapewne wzrosną wraz z potęgą ducha. Szpony wymagać będą przepisanej ceny, natomiast ceny Strzępów mogą być co najmniej dwukrotnie wyższe. Jeszcze potężniejsze duchy żądać będą od wilkołaków usług niosących ze sobą duże ryzyko. Może chodzić o zniszczenie silnej watahy Nieskalanych, która naraziła się danemu duchowi, lub towarzyszenie zaprzyjaźnionemu duchowi w wyprawie przez cały kontynent. Usługą taką może być również zadanie fizyczne o znacznym stopniu trudności, np. przekształcenie terytorium watahy w taki sposób, by tworzyło się na nim więcej duchów rodzaju określonego w negocjacjach, albo stworzenie odpowiedniego rodzaju locus na potrzeby ducha.

Zasady dotyczące duchów

Świat duchów nie jest światem materii, obowiązują w nim inne zasady. Poniższe zmiany cech opisują kluczowe różnice pomiędzy duchami a innymi rodzajami postaci.

Cechy

Jako abstrakcyjne odzwierciedlenia obiektów ze świata materii, duchy są – z perspektywy mechaniki gry – istotami

Zadanie	**Cena**
Prosta informacja	Niewielka ofiara Esencji (1 lub 2 punkty) *albo* pomniejsze zadanie (rozproszenie Szpona, nieznaczne fizyczne zmiany w świecie materii)
Tajemna informacja	Znaczna ofiara Esencji (3 do 5 punktów) *albo* poważniejsze zadanie (wytworzenie konkretnej emocji, wywołanie pewnego działania w świecie materii, rozproszenie kilku z wrogów ducha)
Wskazanie drogi	Niewielka ofiara Esencji *albo* pomniejsza przysługa, za którą wilkołak musi zapłacić po powrocie.
Poprowadzenie do niezbyt odległego miejsca	Niewielka ofiara Esencji *oraz* drobny czyn dokonywany na polecenie ducha
Poprowadzenie do odległego miejsca	Znaczna przysługa wykonana na polecenie ducha *oraz* regularne, codzienne ofiary 2 lub 3 punktów Esencji przez cały czas podróży
Prośba o przemieszczenie się ducha na stałe w inne miejsce	Znaczne przekształcenie świata materialnego *albo* regularna praca mająca na celu wytworzenie odpowiedniej dla danego ducha Esencji, wykonywana przez nie mniej niż miesiąc na każdą Rangę ducha.
Prośba o przyłączenie się do szturmu	Znaczna ofiara Esencji (przynajmniej 2 punkty na każdy poziom Rangi ducha). Przysięga wykonania po walce wybranej przez ducha przysługi, na którą duch może się powołać w dowolnym momencie.

znacznie mniej złożonymi. Zamiast dziewięciu Atrybutów opisujących istoty materialne, mają zaledwie trzy: Moc, Finezję i Odporność.

Moc

Moc odzwierciedla czystą siłę, z jaką duch oddziałuje na *Hisil*. Czyni to poprzez potęgę swej woli lub formy. W świecie duchów ciało i umysł są jednością, różnica między nimi jest dla duchów niemalże pozbawiona znaczenia. Moc ducha wykorzystywana jest w testach zazwyczaj korzystających z Inteligencji, Siły oraz Prezencji.

Finezja

Finezja ducha oddaje jego umiejętność manipulacji duchami, ludźmi i swym otoczeniem. Określa zdolność narzucania innym swych koncepcji. Finezja ducha wykorzystywana jest w testach zazwyczaj korzystających z Czujności, Zręczności oraz Manipulacji.

Odporność

Odporność ducha mierzy siłę stojącej za nim idei oraz to, jak łatwo można go zranić oraz nań wpłynąć. Odporność wykorzystywana jest w testach zazwyczaj korzystających z Determinacji, Wytrzymałości oraz Opanowania.

Ciało

Zamiast Zdrowia duchy dysponują cechą Ciała, która odzwierciedla odporność ich efemeralnej formy. Poziom Ciała równy jest sumie Odporności oraz Rozmiaru ducha. Duchy regenerują Ciało w tym samym tempie, w jakim ludzie leczą swe obrażenia (**Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy,** s. 175). Jeśli duch straci wszystkie poziomy Ciała, zostanie rozproszony. Utrata wszystkich poziomów Esencji *oraz* Ciała będzie skutkować jego zniszczeniem.

Inne cechy

Maksymalny poziom Esencji ducha wyznaczany jest przez jego Rangę (s. 279). Im mniej ma tego pożywienia, tym bardziej staje się zdesperowany.

Duchy dysponują Siłą Woli wykorzystywaną w zwyczajowy sposób. Samo istnienie ducha wymaga woli przetrwania i rozrastania się. Większość duchów odzyskuje wydane punkty Siły Woli w tempie jednego punktu dziennie. Tempo to może wzrastać, gdy duch ze szczególnym powodzeniem zaczerpnie Esencji ze źródła o odpowiednim dlań rezonansie.

Duchy dysponują Inicjatywą, Obroną, Szybkością oraz Rozmiarem, podobnie jak inne istoty. Ich Inicjatywa równa jest sumie Finezji + Odporności, zaś Obrona to *wyższa* z wartości Mocy i Finezji. Szybkość równa się sumie Mocy + Finezji + „czynnika gatunkowego". Duchy przyjmujące postać ludzką bądź zwierzęcą dysponują czynnikiem gatunkowym odpowiednim dla swego materialnego odpowiednika. W przypadku duchów obiektów nieożywionych czynnik ten zazwyczaj wynosi 0. Sytuacja ta nie dotyczy jedynie duchów samochodów oraz innych obiektów przeznaczonych do szybkiego przemieszczania się. U duchów o bardziej abstrakcyjnych formach ten czynnik osiąga zazwyczaj poziom 10.

Duch może mieć właściwie dowolną wielkość. Zależy ona jednak od tego, co ducha odzwierciedla i jak bardzo jest potężny. Duchy o wyjątkowej sile są częstokroć znacznie większe od swych słabszych pobratymców.

Umiejętności oraz Atuty

Duchy nie posiadają żadnych cech w obu tych kategoriach. Nie są jednak obarczane modyfikatorem ujemnym z tytułu braku wyszkolenia, o ile tylko konkretne zadanie odpowiada sferze wpływów podejmującego próbę ducha. Duch informacji może przekopywać się przez bazę danych, używając jedynie Mocy + Finezji. Nie będzie obciążony modyfikatorem –3, mimo że podejmuje próbę działania opartego o Umiejętności Informatyki, jednocześnie ich nie posiadając.

Wpływy

Wszystkie duchy dysponują zdolnością wpływania na to, z czego się zrodziły. Zyskując moc i kolejne Rangi, stają się zdolne do manipulowania tym bądź wręcz kontrolowania tego. Większość duchów posiada wyłącznie Wpływ, który oddaje ich naturę w najbardziej bezpośredni sposób. Duch psa zapewne ma Wpływ: Psy, duch gniewu zaś Wpływ: Złość. Gdy duch stapia się z innymi duchami, by zdobyć większą Rangę, uzyskuje kolejne strefy wpływów.

Z Wpływów duch korzystać może poprzez Barierę, o ile tylko znajduje się w zasięgu locus o rezonansie zgodnym z jego własnym. W przeciwnym wypadku, aby móc wpływać na świat materii, samemu pozostając w Cieniu, duch musi korzystać z Numen Sięgania.

Każde użycie Wpływu wymaga testu Mocy + Finezji i wydania jednego (lub więcej) punktów Esencji. Gdy duch podejmuje próbę wpłynięcia w ten sposób na myśli lub emocje świadomej istoty (człowieka, wilkołaka, wampira itp.), konieczny będzie test sporny. Śmiertelni wykonują taki test przy pomocy wyższej z wartości Determinacji oraz Opanowania. Istoty nadnaturalne, na które trudniej jest oddziaływać prostymi Wpływami, opierają się przy pomocy wyższej z wartości Determinacji lub Opanowania, którą sumuje się z odpowiednią cechą nadprzyrodzoną (Pierwotnymi Instynktami wilkołaków, Mocą Krwi wampirów itd.).

Poziom	Efekt
• Wzmocnienie	Duch jest w stanie rozszerzyć swą strefę wpływów – uczynić jakąś emocję silniejszą albo zwierzę lub roślinę zdrowszymi, a obiekt trwalszym. Zyskują one, na przykład, jeden dodatkowy punkt Zdrowia lub Struktury na każdą Rangę ducha. Zmiany te utrzymują się przez minutę na każdy sukces uzyskany w teście. Koszt to jeden punkt Esencji.
•• Manipulacja	Duch może wprowadzić nieznaczne zmiany w sferze swojego wpływu – lekko zmienić naturę lub cel jakiejś emocji, odmienić nieco zachowanie zwierzęcia, tempo wzrostu rośliny albo działanie jakiegoś obiektu. Zmiany te

	utrzymują się przez 10 minut na sukces. Koszt to 2 punkty Esencji.
••• Kontrola	Duch jest w stanie dokonywać bardzo dużych zmian w sferze swych wpływów – wypaczać emocje, dyktować zachowanie zwierząt, tempo wzrostu roślin, albo działanie obiektów. Zmiany utrzymują się przez 10 minut na sukces. Koszt to 3 punkty Esencji.
•••• Stworzenie	Duch może stworzyć nowy byt będący przykładem z jego sfery wpływów – nową emocję, sadzonkę lub młodą roślinę, młode zwierzę lub fabrycznie nowy obiekt. Koszt to 4 punkty Esencji.
••••• Masowe Stworzenie	Duch jest w stanie stworzyć liczne byty będące przykładami z jego strefy wpływów – wywołać daną emocję u wielu ludzi, stworzyć kilka zagajników drzew, niewielkie grupy zwierząt lub wiele identycznych przedmiotów. Koszt to 5 punktów Esencji. Do życia zostaje powołana liczba obiektów równa Randze ducha lub wpływowi zostaje poddana takaż liczba ludzi. Zamiast tego duch może również stworzyć pojedynczy, trwały byt. Nie jest jednak w stanie trwale zmienić stanu umysłu świadomej istoty.

Zmiany dokonane przy pomocy Wpływów zazwyczaj są tymczasowe. Duch o wystarczającym ich poziomie może przedłużyć działanie efektu do poziomu równego różnicy pomiędzy poziomem koniecznym do wywołania danego efektu a sumą poziomów Wpływów danego ducha.

Poziom efektu i poziom jego potencjalnego czasu trwania są sumowane, by określić wymagany poziom Wpływu. Przykładowo, duch strachu o Wpływie ••• może użyć efektu Wzmocnienia trwającego godzinę na każdy sukces (przy koszcie dwóch punktów Esencji), Manipulacji trwającej 10 minut na sukces albo Kontroli trwającej jedynie minutę na sukces. Duch nie musi wykorzystywać pełni mocy swego Wpływu. Może użyć Wzmocnienia o krótszym okresie trwania, na przykład minuty na sukces.

Poziom	**Czas trwania**
o	Jedna minuta na sukces. Brak dodatkowego kosztu Esencji.
•	Dziesięć minut na sukces. Brak dodatkowego kosztu Esencji.
••	Godzina na sukces. Koszt zwiększony o 1 punkt Esencji.
•••	Dzień na sukces. Koszt zwiększony o 2 punkty Esencji.
••••	Trwały. Koszt zwiększony o 2 punkty Esencji.

Duchy o Randze Inkarny i wyższej prawdopodobnie dysponują jeszcze potężniejszymi mocami. Byty te rzadko jednak zbliżają się do świata materii. Ich wrogowie mają więc inne zmartwienia niż ich zdolność do podpalania całych miast, napawania przerażeniem całych armii oraz tworzenia lasów z niczego.

Esencja

Esencja to podstawa wszelkiej aktywności duchów. To waluta, napitek i strawa życia w Cieniu. Wszystkie duchy potrzebują jej, by przetrwać. A im więcej jej zgromadzą, tym będą potężniejsze.

Sposoby wykorzystania Esencji

Oto, w jaki sposób duchy mogą wykorzystywać Esencję:

• Aby przetrwać, duch musi wydawać jeden punkt Esencji dziennie. Wydatek ten zazwyczaj odbywa się o wschodzie księżyca. Jeśli duch nie może wydać Esencji, zapada w uśpienie do chwili, gdy w jakiś sposób zdobędzie Esencję. Może się to stać, gdy zostanie zanurzony w jej nowym pływie.

• Duchy wykorzystują Esencję, posługując się swymi Wpływami.

• Duchy mogą używać Esencji, by tymczasowo podnosić swe cechy, w skali jednego poziomu za jeden punkt Esencji. Każde takie zwiększenie cech utrzymuje się przez jedną scenę.

• Duch, który uciekł do świata materii i pozostaje efemeralny, musi co godzinę wydawać jeden punkt Esencji na każdy poziom swej Rangi. Ograniczenie nie dotyczy go, jeśli opęta kogoś lub jakiś przedmiot albo jeżeli dysponuje Numen Kotwicy. Nie może odzyskiwać utraconych w ten sposób punktów Esencji, dopóki nie zwiąże się z jakimś obiektem lub nie wróci do Cienia. Jeśli przebywając w świecie materii utraci wszystkie punkty Esencji, zapada w uśpienie i zostaje przeniesiony poprzez Barierę do świata duchów. To brutalne przejście pozbawia go również punktu Ciała.

• Jeżeli w chwili utraty ostatniego punktu Ciała duch ma jeszcze jakikolwiek punkt Esencji, nie zostaje zniszczony, lecz jedynie rozproszony (s. 276).

Odzyskiwanie Esencji

Oto, w jaki sposób duchy mogą odzyskać Esencję:

• Przebywając w pobliżu obiektu, którego są odzwierciedleniem, odzyskują jeden punkt Esencji dziennie. Duch drzewa, na przykład, musi więc przebywać w pobliżu materialnego drzewa. Oczywiście w ten sposób duchy mogą sobie zapewnić zaledwie minimum Esencji niezbędne do przetrwania.

• Raz dziennie duch może podjąć próbę zaczerpnięcia Esencji z odpowiedniego źródła w świecie materii. Czyni to poprzez test Mocy + Finezji, modyfikowany przez okoliczną Barierę. Duch jest w stanie wyczuć takie źródło Esencji na odległość około 1,5 kilometra. Liczba sukcesów wskazuje na liczbę pozyskanych punktów Esencji. Znalazłszy locus o odpowiednim dla siebie rezonansie, duch może dodać do tego testu liczbę kości równą poziomowi locus. Jeśli starożytna płyta nagrobna jest zarazem locus drugiego poziomu, duch śmierci będzie mógł czerpać przy niej Esencję przy wykorzystaniu puli większej o dwie kości. Duch kota jednak nie będzie w stanie odnieść takiej korzyści.

• Duch może dobić z wilkołakami oraz innymi duchami targu, w którym zapłatą będzie Esencja.

• Duch może podjąć próbę kradzieży Esencji od innego ducha. W tym celu wykonywany jest test sporny Mocy + Finezji ducha przeciw Mocy + Odporności jego ofiary. Jeśli atakujący wygra, liczba sukcesów wskazuje na liczbę punktów Esencji zabranej ofierze. Jeśli skradziona zostanie cała Esencja, ofiara zapada w uśpienie. W przypadku wygranej ofiary to ona zabiera napastnikowi liczbę punktów Esencji równą liczbie uzyskanych przez siebie sukcesów.

Rezonans Esencji

Każda drobina Esencji ma właściwy sobie rezonans, smak wynikający ze sposobu, w jaki powstała. Duchy mogą konsumować Esencję dowolnego rodzaju, jej rezonans jednak się w nich kumuluje. Duch drzewa gromadzący Esencję o miejskim rezonansie zaczyna wyglądać jak dobrze przystrzyżone i nieco przykurzone drzewo. Jeśli wchłonie kilkanaście punktów takiej Esencji, na jego pniu zaczną się pojawiać wyryte napisy i przypięte ulotki. Rezonans może wpływać także na nastrój i zachowanie ducha.

Duchy mogą posilać się Esencją o rezonansie niekompatybilnym z ich własnym, aczkolwiek nie będzie ona dla nich nazbyt pożywna. Ogólnie rzecz biorąc, Esencja o nieodpowiednim rezonansie jest o połowę mniej odżywcza. Jeśli wilkołak ofiaruje duchowi maszyny Esencję o rezonansie smutku, duch odzyska z niej zaledwie jeden punkt Esencji na każde dwa złożone w ofierze przez wilkołaka. Wartość takiej ofiary mierzona jest przez ducha według jego własnej korzyści, nie zaś wedle nakładu poniesionego przez wilkołaka. Esencja o charakterze szkodliwym dla rezonansu ducha bądź stojąca z nim w sprzeczności, może zapewniać jeszcze mniej „pożywienia" i wpływać na naturę samego ducha. Sytuacja taka ma miejsce na przykład wtedy, gdy duch wojny stara się pożywić Esencją o rezonansie zadowolenia. Zagłodzony duch, który nie może pożywić się żadną inną Esencją niż ta o rezonansie choroby, wkrótce sam stanie się zakażony. Z czasem może wręcz przekształcić się w ducha zarazy. Ci spośród Uratha, którzy chcieliby przyciągnąć konkretne duchy lub się z nimi sprzymierzyć, powinni dołożyć wszelkich starań, by zapewnić im Esencję o odpowiednim dla nich rezonansie. Płyną z tego znaczne korzyści. Duchy doceniają to, że nie muszą starać się o pasującą im Esencję. Częstokroć skłonne więc będą dobić targu korzystniejszego dla wilkołaka, jeśli ten zapewni im ulubiony napitek i pożywienie.

Duchy w walce

Walka pomiędzy duchami albo pomiędzy duchami i Uratha wygląda podobnie jak walka pomiędzy zjawami. Tę z kolei opisuje **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, na s. 208. Zachodzi jednak kilka wartych odnotowania różnic:

• W Królestwie Cieni Uratha są w stanie fizycznie wpływać na duchy również znajdujące się w *Hisil*. Zadają wtedy obrażenia ich Ciału. Nie mogą jednak wpływać w świecie materii na istoty efemeralne, jeśli te się nie zmanifestują (zob. Manifestacja, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, s. 209-210).

• Gracze prowadzący postaci Uratha wykonują ataki tak jak zazwyczaj (np. pulą Siły + Bijatyki w przypadku ataków pazurami). Obrona ducha, równa wyższej z wartości Mocy oraz Finezji, jest wykorzystywana przeciw nim tak jak zazwyczaj. Każdy sukces w teście ataku wykonanego przeciw duchowi oznacza punkt Ciała obrażeń. Pazury i ugryzienie wilkołaka zadają obrażenia poważne.

• Duchy wykonują ataki przy pomocy testu Mocy + Finezji. Obrona ducha bądź Uratha wykorzystywana jest przeciw nim tak jak zazwyczaj. Każdy sukces w takim teście oznacza utratę punktu Zdrowia ducha bądź wilkołaka, tak jak zwykle.

• Ataki wykonywane przez duchy zazwyczaj zadają obrażenia poważne. Duchy pozbawione pazurów, kolczastych grzebieni lub innej naturalnej broni mogą zamiast tego zadawać obrażenia lekkie.

Rozproszenie i leczenie

Gdy duchy „umierają" w walce, czyli gdy tracą ostatni punkt Ciała, tak naprawdę wcale nie przestają istnieć. Rozpraszają się tylko w efektowny sposób. Roztrzaskują się na kawałki albo eksplodują w chmurę cząstek odpowiednich dla danego typu ducha. Duch dębu może eksplodować w deszcz jesiennych liści, a duch myszy rozprysnąć się w chmurę sierści i kości. Duch mordu obryzgałby wszystkich efemeralną krwią, duch samochodu zaś zostawiłby po sobie stertę części i mechanizmów oraz wirujący kołpak. Tego rodzaju efemeralne pozostałości zanikają po upływie około godziny.

Po tym zdarzeniu duch zaczyna się znów formować. Uśpiony znajduje się w obiekcie, który odzwierciedla albo na obszarze związanym z jego naturą, jeśli nie jest już powiązany z jakimikolwiek obiektami. Duchy samochodów ponownie formować się będą w garażach i na parkingach, a spaczone duchy pojawią się w Ranach. Duch odbudowuje siły w tempie jednego punktu Esencji dziennie, nie odzyskując świadomości, dopóki nie zdobędzie przynajmniej tylu jej punktów, ile posiada poziomów Ciała. Wtedy zaczyna regenerować Ciało, w takim samym tempie, w jakim ludzie leczą odniesione obrażenia.

Jedynym sposobem na to, by całkowicie zniszczyć ducha, jest pozbawienie go Esencji przez zniszczenie jego Ciała, jak opisano to na s. 275.

Numina

Duchy mają dostęp do mocy wykraczających poza zakres ich Wpływów. Nazywane są one Numinami. Kilka przykładowych mocy zaprezentowano poniżej, inne zaś przybierają postać różnorodnych wilkołaczych Darów.

• **Uderzenie:** Duch zdolny jest atakować przeciwników na dystans. Duch elektryczności może ciskać w nich niewielkimi gromami, a duch bólu dzięki tej Numen przywołuje efemeralne noże. Zasięg działania mocy to 10 metrów na poziom Mocy ducha; dystans nie modyfikuje szansy trafienia. Duch testuje Moc + Finezję; może dodać dwie kości za każdy punkt Esencji przeznaczony do napędzania tej mocy. Zadawane obrażenia są poważne.

• **Chór:** Ta Numen pozwala duchowi porozumiewać się ze wszystkimi duchami jego chóru lub z dowolnym z nich. Duchy te muszą znajdować się w zasięgu tylu kilometrów, ile wynosi wartość Mocy ducha korzystającego z Numen pomnożona przez 1,5. Aby aktywować tę moc, duch wydaje punkt Esencji i wykonuje test Mocy + Finezji. Określa w ten sposób, jak długą i jak szczegółową wiadomość będzie w stanie nadać. Pojedynczy sukces pozwala na wysłanie obrazu lub pojedynczego wyrażenia. Trzy sukcesy, lub więcej, oznaczają możliwość nadania wielu zdań lub szczegółowego obrazu.

• **Owładnięcie:** Numen ta jest potężniejszą wersją Opętania. Gdy jej użycie się powiedzie, opętanie będzie stanem trwałym. Należy wydać trzy punkty Esencji i wykonać złożony, sporny test Mocy + Finezji przeciw Determinacji + Opanowaniu ofiary. Każdy rzut odpowiada jednej godzinie. Jeśli pomiędzy zmierzchem a świtem duch uzyska 50 sukcesów, zyskuje trwałą kontrolę nad ciałem ofiary. Przy każdym działaniu duch będzie korzystać z cech ofiary, poza jej Siłą Woli, która równa jest Sile Woli ducha. Jeśli pomiędzy zmierzchem a świtem duchowi nie uda się zebrać owych 50 sukcesów, próba owładnięcia kończy się fiaskiem. W przypadku śmierci opętanego w ten sposób ciała, duch zostaje z niego wyrzucony. Jeśli chce nadal działać w świecie materii, musi opętać inną ofiarę. Wykorzystanie tej Numen tworzy Nękanego, a dokładniej Owładniętego (s. 282).

• **Rozproszenie:** Ta moc pozwala duchowi rozproszyć się na własne życzenie, oddając swe Ciało Królestwu Cieni. Dzięki temu może on uformować się na nowo w innym miejscu, jak to dzieje się zazwyczaj po rozproszeniu. Wiele duchów woli takie rozwiązanie od stawienia czoła potężniejszemu duchowi i ryzyka trwałego zniszczenia. Aktywacja tej Numen następuje po udanym teście Mocy + Odporności.

• **Kotwica:** Po przejściu przez Barierę do świata materii Kotwica sprawia, że duch jest bezpieczny wewnątrz jakiegoś obiektu. Zamiast się materializować, duch utrzymuje w świecie ciała formę efemery. W normalnych okolicznościach duch zostałby w ciągu kilku godzin wessany z powrotem przez Barierę. Jeśli jednak uda mu się zakotwiczyć, może pozostawać w świecie materii niemalże bez końca. Gdy przedostanie się już przez Barierę, aktywuje tę Numen, wydając punkt Esencji. Musi wybrać obiekt w zasięgu do 5 metrów od swego aktualnego położenia, po czym wydać dodatkowy punkt Esencji, by się zakotwiczyć. Duch może pozostawać zakotwiczony tak długo, jak tylko zechce, o ile kotwica nie zostanie zniszczona. W takiej sytuacji duch zostaje natychmiast rozproszony i zaczyna się odbudowywać w Królestwie Duchów. Numen tej nie można użyć poprzez Barierę, o ile nie wykorzysta się jednocześnie Numen Sięgania.

Duch przebywający w świecie materii jest niewidoczny i bezcielesny. Może zostać dostrzeżony jedynie przez wilkołaki i inne duchowo wyczulone istoty. Duch nie jest w stanie oddalić się od swej kotwicy na więcej niż 5 metrów. W przeciwnym wypadku więź z nią zostanie zerwana, co zmusi go do przejścia przez Barierę. Jeśli duch posiada odpowiednią Numen, może się zmaterializować i oddalić się na więcej niż 5 metrów od swej kotwicy. Musi jednak znaleźć się z powrotem w jej zasięgu, nim działanie Numen się zakończy.



• **Przebicie Bariery:** Ta moc pozwala duchom przecisnąć się przez Barierę, podobnie jak robią to Uratha. Dla bezcielesnej istoty nie jest to czyn łatwy ani naturalny. Jest jednak najpewniejszym sposobem wkroczenia do świata materii. Jeżeli duchowi nie uda się zakotwiczyć (korzystając z Numen Kotwicy), będzie mógł przebywać w tym świecie jedynie przez kilka godzin. Aby duch był w stanie przebić się przez Barierę, należy wydać trzy punkty Esencji i wykonać test Mocy + Finezji. Każda godzina spędzona w Zmierzchu lub bez kotwicy kosztuje ducha liczbę punktów Esencji równą jego Randze. Gdy skończy się mu Esencja, rozprasza się, formując się na nowo w Cieniu. Może jednak w dowolnym momencie ponownie przekroczyć Barierę.

• **Udręka:** Numen Udręki zazwyczaj wiązana jest z duchami negatywnych emocji, takich jak lęk i gniew. Duch może skupić swój negatywny rezonans, wywołując u swego wroga paraliżujący przypływ emocji związanej z tym rezonansem. Należy wydać punkt Esencji i wykonać sporny test Mocy + Finezji przeciwko Determinacji + Opanowaniu ofiary. Jeśli duch wygra ten test, jego ofiara zostaje owładnięta danym stanem emocjonalnym przez liczbę tur równą liczbie sukcesów uzyskanych przez ducha.

• **Żywa Kotwica:** Ten wariant Numen Kotwicy pozwala duchowi na zakotwiczenie się w żywej istocie. Zastosowanie mają te same zasady, co w przypadku pierwszej Numen. Duch musi jednak wygrać ze swą ofiarą w spornym teście Mocy + Finezji przeciw jej Determinacji + Opanowaniu. Pomyślne użycie tej Numen tworzy jednego z Nękanych, dokładniej zaś Zwodzonego (s. 282). Duch dosłownie wykorzystuje żywą istotę jako swą kotwicę, przy pomocy Wpływów kontrolując swego „gospodarza".

• **Materializacja:** Użycie tej Numen pozwala duchowi na zmianę formy z efemeralnej na cielesną, przenosząc go nagle poprzez Barierę do świata materii. Cielesna forma ducha wygląda tak samo jak wyglądał on w Cieniu. Wszystkie jego Numina i Wpływy również działają tak jak zwykle. Wszystkie zasady dotyczące cech duchów, mające zastosowanie w Królestwie Cieni, działają również w przypadku zmaterializowanych duchów. Aby duch nabrał cielesnych kształtów, należy wydać trzy punkty Esencji i wykonać test Mocy + Finezji. Liczba uzyskanych sukcesów wyznacza liczbę godzin, które upłyną, nim duch stanie się na powrót efemeralny. Po upływie tego czasu duch musi zdecydować, czy pozostaje w świecie materii (a wtedy musi się zakotwiczyć, inaczej co godzinę będzie tracił Esencję), czy też natychmiast wraca na drugą stronę Bariery.

• **Wejrzenie w Świat Materii:** Duch korzystający z tej Numen może zajrzeć przez Barierę do świata materii. Należy wykonać test Mocy + Finezji ducha. Liczba uzyskanych sukcesów wyznacza liczbę minut, przez które duch może patrzeć na drugą stronę Bariery.

• **Opętanie:** Duch może spróbować opętać żywą ludzką istotę i na krótko przejąć kontrolę nad jej ciałem. Należy wydać jeden punkt Esencji i wykonać sporny test Mocy + Finezji ducha przeciw Determinacji + Opanowaniu jego ofiary. Jeśli duch wygra, na czas jednej sceny przejmuje kontrolę nad ciałem danej osoby. Należy korzystać z cech i pul (poza Siłą Woli) tej osoby, której poziom i liczba punktów odpowiadają cesze ducha. Jeśli test sporny zakończy się remisem bądź przegraną ducha, próba opętania kończy się niepowodzeniem. Dopóki duch dysponuje jeszcze Esencją, może podejmować kolejne próby opętania tej samej osoby. Jeśli opętane ciało zostanie zabite bądź pozbawione przytomności, duch zostaje z niego wypędzony. Jeśli chce nadal działać w ten sam sposób, musi opętać inną ofiarę. Z tej Numen korzystają Złodzieje Ciał (s. 284).

• **Sięganie:** Ta Numen pozwala duchowi na korzystanie przez Barierę z innych Numin. Należy wykonać test Mocy + Finezji (modyfikowany przez Barierę). Dzięki niemu rezonans ducha przebija się na drugą stronę, a duch może aktywować tam daną Numen. Efekt Sięgania utrzymuje się do końca sceny.

• **Zmysł Ostępów:** Duchy są w stanie wyczuwać dokładne położenie miejsc w Cieniu oraz innych jego mieszkańców znajdujących się w pobliżu. Jeśli jednak chcą odnaleźć loci lub duchy odległe o całe kilometry, muszą skorzystać z tej Numen. Dzięki niej mogą wyczuć niewielkie ślady rezonansu pozostawione w wyniku przejścia ducha lub emitowane przez odległy locus. Należy wykonać test Finezji + Odporności, w którym liczba sukcesów określa dokładność uzyskanych informacji. Jeden sukces oznacza słabe wrażenie kierunku, podczas gdy pięć sukcesów pozwala uzyskać dokładne wskazówki, przybliża czas, w jakim można w dane miejsce dotrzeć, oraz ostrzega o czyhających po drodze niebezpieczeństwach.

Dary jako Numina

Duchy mogą przekazywać wilkołakom swe błogosławieństwa pod postacią Darów. Niektóre z nich wykorzystują te moce w bardzo podobny sposób. Wiele z wilkołaczych Darów może zostać wykorzystanych również jako Numina. Aby to zrobić, należy zmienić cechy w teście aktywacji mocy na odpowiednie dla duchów. Zatem aby wykorzystać Kroki We Mgle jako Numen, należy wykonać test Mocy + Finezji zamiast Manipulacji + Przetrwania + Przebiegłości.

Poniższe Dary mogą zostać zaadaptowane jako Numina:

Cicha Mgła, Jedność z Lasem, Lewy Sprzęt, Manipulacja Ziemią, Omen, Pancerz Szału, Piorun, Porozumienie Stali, Ulewa, Wezwanie Bryzy, Wezwanie Wody, Władza nad Ogniem, Wyczucie Słabości, Wzrost Roślin, Zjednoczenie z Ziemią, Zmrok.

Tabu duchów

Wszystkie duchy obłożone są jakimś tabu – konkretnym rodzajem słabości, która może wpływać na ich zachowanie albo odbierać im część mocy. Uratha nie mają pewności, dlaczego dotyczy to wszystkich duchów ani też czemu i przez kogo nałożone zostały pierwsze tabu. Tak już jest. W świecie duchów obowiązują inne zasady, w większym stopniu symboliczne niż naukowe.

Tabu jest bezpośrednio związane ze względną potęgą i inteligencją danego ducha. Szpony dysponują prostymi tabu, które łatwo jest aktywować, zaś Inkarny częstokroć obłożone są dziwnymi i tajemnymi tabu, które mogłyby je

znacznie osłabić, jeśli ich rywale poznaliby prawdę o nich. Tabu może zakazywać konkretnego sposobu zachowania, tymczasowo uniemożliwiać duchowi korzystanie z Numin, a nawet czynić go podatnym na atak. Społeczeństwo Uratha powszechnie uznaje, że tabu Matki Luny była konieczność zmieniania swej natury wraz ze zmianami oblicza. Daje jej to w danej chwili dostęp do zaledwie piątej części jej pełnego potencjału.

W pewnych okolicznościach odkrycie i wykorzystanie tabu ducha może pozwolić wilkołakom dokonywać tego, co byłoby nieosiągalne tylko przy użyciu kłów i pazurów. Potężne *idigam* były przezwyciężane i przepędzane lub ponownie pętane dopiero wtedy, gdy Uratha zdołali odkryć ich tabu, jedno po drugim. Na dodatek jedną z najskuteczniejszych metod zerwania kontaktu ducha korzystającego z Numen Żywej Kotwicy albo Opętania z jego ofiarą jest doprowadzenie do kontaktu tej ostatniej z tabu ducha. Na przykład, palenie ruty w obecności osoby nękanej przez Nocuotha (s. 245) zmusi zakażonego Strzępa do ucieczki, jeśli jego ofiara zaciągnie się dymem.

Tabu zazwyczaj są przypisywane przez Narratora, zwłaszcza w przypadku duchów potężnych oraz jedynych w swoim rodzaju. Odkrycie tabu ducha może stać się jednym z wątków opowieści. W jego ramach gracze wykonywać będą badania, przesłuchiwać duchy, odpytywać inne wilkołaki, a nawet poszukiwać odpowiedzi w oparciu wyłącznie o dotychczas zebraną wiedzę i swą intuicję. Jeśli Narrator uzna, że dane tabu jest na tyle znane, że postać mogła o nim słyszeć, powinien wykonać test Inteligencji + Okutyzmu postaci. Pula tego testu zmniejszana jest o dwie kości na każdą Rangę ducha. Powodzenie oznacza, że postać przypomina sobie jakiś detal związany z tabu, a wyjątkowy sukces, że postać przypomina sobie dokładne warunki określone w tabu. W przypadku dramatycznej porażki jednak postać przekonana będzie, że właściwe jest zupełnie inne tabu. W trakcie następnej konfrontacji z duchem da mu to niebezpieczną przewagę.

Tworzenie duchów

1. Wybór chóru i Rangi. Jeśli duch jest potężniejszy niż Szpony, należy poświęcić nieco uwagi temu, czy jest to czysty duch danego konceptu, duch jednego z głosów czy też wyidealizowany duch samego chóru, pozbawiony cech głosów.

2. Wybór Atrybutów. Należy rozdzielić liczbę kropek wynikającą z Rangi ducha pomiędzy jego Moc, Finezję i Odporność.

3. Określenie wartości Ciała. Ciało ducha równe jest Rozmiarowi obiektu, z którego duch powstał (2 w przypadku duchów abstraktów) + wartość jego Odporności.

4. Wybór Wpływów. Duch uzyskuje jedną kropkę Wpływów na każdy poziom swej Rangi.

5. Wybór Numin. Duch dysponuje trzema Numinami oraz dwiema dodatkowymi na każdą Rangę ponad pierwszą.

6. Określenie cech pobocznych. Siła Woli = Moc + Odporność; Inicjatywa = Finezja + Odporność; Szybkość = Moc + Finezja + 10 lub modyfikator gatunkowy odpowiadający materialnemu odbiciu ducha; Obrona = wyższa z wartości Mocy i Finezji.

7. Określenie początkowej puli Esencji. Duch może dysponować dowolną ilością Esencji, aż do maksimum określanego przez jego Rangę.

8. Określenie tabu. Tabu ducha powinno odzwierciedlać zarówno jego naturę, jak i poziom jego mocy. Im trudniej jest odkryć i wykorzystać dane tabu, tym bardziej powinno ono osłabiać ducha.

Rodzaje duchów

„Cokolwiek zostało stworzone, ma swego ducha". To pierwsze powiedzenie, którego Ithaeurowie uczą swych

Rangi duchów

Ranga†	Odpowiadające jej duchy	Ograniczenie cech*	Liczba poz. cech	Maksymalna pula Esencji
1	Pomniejsze Szpony	do 5 kropek	5-8	10
2	Większe Szpony	do 7 kropek	9-14	15
3	Pomniejsze Strzępy	do 9 kropek	15-25	20
4	Większe Strzępy	do 12 kropek	26-35	25
5	Najniższe bóstwa / Inkarny	do 15 kropek	36-45	50
6	Pomniejsze bóstwa / Inkarny	— **	**	**
7	Większe bóstwa / Inkarny	—	**	**
8	Pomniejsze Celestiny (Luna, Helios)***	—	**	**
9	Większe Celestiny (Gaia, Luna, Helios)***	—	**	**
10	Poza pojmowalną skalą (Gaia?)***	—	**	**

† Każdy poziom Rangi nakłada modyfikator –1 w testach prób spętania ducha wbrew jego woli.
* Ograniczenie to dotyczy trwałego poziomu cech, nie zaś cech podniesionych tymczasowo.
** Duchy powyżej piątej Rangi nie potrzebują cech. Ich zdolności tak dalece wykraczają poza zakres możliwości najpotężniejszych nawet Uratha, że wszelkie testy nie mają znaczenia. Istoty te są podobne bogom.
*** Nawet najmądrzejsi Ithaeurowie debatują nad rzeczywistą Rangą tych bytów oraz nad tym, kto ma zwierzchność nad kim. Z pewnością taki stan rzeczy odpowiada samym duchom.

młodych podopiecznych. Wydaje się ono stwierdzeniem oczywistości. Podobnie jednak jak wiele innych jemu podobnych stwierdzeń, jest kamieniem milowym na drodze ku prawdziwej mądrości. Świat duchów jest pełnym odbiciem świata materii, którego wszystkie części składowe mogą rzucać duchowy cień. Dla wygody i łatwości nauczania wilkołaki szeregują duchy w obszerne kategorie, opisując grupy chórów o wspólnych cechach. Niektóre z tych podziałów są akceptowane przez same duchy, na przykład przez duchy żywiołów, podczas gdy inne są po prostu przydatną wilkołakom formą systematyzacji.

Duchy natury

Najliczniejszymi duchami większości wilkołaczych terytoriów są duchy natury. Niezliczone głosy tych duchów to najstarsi z mieszkańców Cienia, najbardziej bezpośrednio odzwierciedlani w świecie materii. Od najmniejszych duchów insektów po mityczną Celestinę mającą stanowić odbicie całej Ziemi, duchy te są ucieleśnieniami skrwawionego, drapieżnego oblicza Natury.

Przykłady

Chóry	Głosy
Ssaków	Myszy, Psy, Konie
Ryb	Łososie, Rekiny, Cierniki
Ptaków	Sokoły, Strzyżyki, Mewy
Drzew	Dęby, Sosny, Brzozy
Roślin	Róże, Bluszcze, Wrzosy
Grzybów	Pleśnie, Muchomory, Drożdże
Insektów	Muchy, Mrówki, Karaluchy

Duchy sztucznych przedmiotów

Jeśli wataha dysponuje terytorium na terenach miejskich, najprawdopodobniej spędzać będzie sporo czasu na interakcji z duchami sztucznych przedmiotów, odbiciami dzieł ludzkich rąk. Opinie na ich temat są podzielone. Ithaeurowie nie mogą się zgodzić, czy duchy takie są nowymi istotami, stworzonymi wewnątrz danego obiektu, czy też amalgamatami duchów składników z których obiekt ten wykonano. Uznaje się je jednak za oddzielny dwór. One same zaś angażują się w te same polityczne gierki, co inne dwory.

Przykłady

Chóry	Głosy
Pojazdów	Samochody, Rowery, Pociągi, Łodzie
Budowli	Domy, Biura, Ściany, Garaże, Szopy
Narzędzi	Noże, Sokowirówki, Łopaty, Wiertła, Młoty
Broni	Pistolety, Noże, Miecze, Maczugi, Karabiny, Pociski rakietowe
Informacji	Książki, Nagrania, Płyty CD, Komputery, Radia, Telewizory
Obiektów	Latarnie, Okna, Pomniki, Ubrania, Zabawki

Duchy żywiołów

Duchy żywiołów wynoszą się ponad zmagania pomniejszych, młodszych duchów. Duchy powietrza, wody, ognia i ziemi uznają się za najstarszy z chórów. Mają się za ciało, na którym inne duchy żyją jedynie przelotnie, w dodatku na nim pasożytując. Niektórzy Ithaeurowie twierdzą, że najstarsze i najpotężniejsze z tych duchów pamiętają czasy sprzed pojawienia się ludzkości, nim świat stał przybrał obecny kształt. Istoty takie traktują odwiedzających je pogardliwie, twierdząc że „wszyscy wcześniej czy później odejdziecie, a świat przebudzi się na nowo".

Przykłady

Chóry	Głosy
Powietrza	Wiatr, Ciśnienie, Tlen, Zimno
Ognia	Iskry, Płomienie, Pożary, Eksplozje
Ziemi	Bazalty, Granity, Wapienie, Lawy
Wody	Deszcze, Jeziora, Rzeki, Chmury

Dzieci Luny

Sługi Matki Luny to jedni z najważniejszych sprzymierzeńców Odrzuconych. Są jednak również jedną z największych niewiadomych. Na przykład, pięć nadrzędnych chórów nieustannie zmienia swe nastawienie, w zależności od oblicza ukazywanego światu przez ich matkę. Gdy jej oblicze to pełnia, stają się agresywne, stanowcze i niebezpieczne. Gdy zaś skrywa swą twarz, są skryte i subtelne. Według legend jest to prawdziwa postać daru, którym Matka obdarzyła swe wilkołacze dzieci, a który one potrafią wykorzystać jedynie częściowo, w postaci patronatów. Jeśli jednak Odrzuceni mieliby być tak spętani cyklami Matki jak ich duchowi kuzyni, ich terytoria byłyby przerażającymi miejscami. Chóry Dzieci Luny są dobrze znane Plemionom Księżyca. Ich głosy jednak, jeśli jakieś istnieją, pozostają tajemnicą.

Przykłady

Chóry: Błyski (pomniejsze Dzieci Luny, pełniące rolę jej przedstawicieli w innych dworach duchów oraz pomiędzy Uratha), Tajemnice (pomniejsze Dzieci Luny gromadzące informacje i słyszące wszystko, co zostaje powiedziane w blasku księżyca), Ralunim (Chór Księżyca w Pełni), Cahalunim (Chór Brzemiennego Księżyca), Elunim (Chór Półksiężyca), Ithalunim (Chór Księżycowego Sierpa), Irralunim (Chór Księżycowego Nowiu).

Dzieci Heliosa

Sługi Heliosa rzadko ukazują się na niebie Królestwa Cieni. Niezaznajomieni z nimi częstokroć biorą je za niesamowicie potężne duchy ognia. Może to zresztą nie być zbyt dalekie od prawdy. Wielki ród Heliosa mogą stanowić duchy ognia, zrodzone jednak w nuklearnym piekle Słońca, a nie w znacznie chłodniejszych ogniach Ziemi.

Niezależnie od ich pochodzenia, duchy Heliosa rzadko zachowują się przyjaźnie wobec Uratha. Mówi się, że rozżarzony duch Słońca nigdy nie wybaczył im zamordowania kochanka swej siostry. Dlatego właśnie jego podwładni okazują wilkołakom pogardę. Ojciec Wilk zostawił ponoć pod opieką Heliosa jedne ze swych najpotężniejszych Darów. Pozostaną one na zawsze poza zasięgiem Uratha, o ile nie oczyszczą się oni w jego oczach.



Podobnie jak w przypadku Dzieci Luny, niemal nie sposób zrozumieć Dzieci Heliosa na tyle, by zidentyfikować ich poszczególne głosy. Znanych jest jednak kilka chórów Dzieci Heliosa.

Przykłady

Chóry: Ciepła (duchy gorąca i opiekuńczości), Ogniki (bardzo zbliżone do duchów ognia), Wypalacze (agresywne snopy słonecznego światła, zazwyczaj w stanie konfliktu z duchami ciemności i nocy), Świetliści (duchy klarujące zdolność widzenia i rozpraszające mrok; bardzo wrogie duchom zamieszkującym Rany).

Duchy pojęć

Duchy pojęć to jedne z najgroźniejszych i najtrudniejszych w obyciu duchów, jakie wilkołaki mogą napotkać. Zrodzone są nie z konkretnego obiektu w świecie materii, a z reakcji na jakieś zdarzenie lub z jakiegoś działania. Wywodzą się od czegoś, co nie istnieje fizycznie, ale jest wyjątkowo rzeczywiste dla doświadczającej tego osoby – to miłość, ból, radość czy lęk. Żywot większości z tych duchów jest dość krótki. Istnieją dopóty, dopóki wrażenie owo trwa w umyśle osoby je odczuwającej, po czym wraz z nim przemijają. Ludzie mają jednak w zwyczaju trzymać się tego rodzaju doznań i pojęć lub tworzyć je w umysłach innych. Duchy pojęć rosną więc w siłę na tyle, by zacząć łączyć się ze sobą nawzajem i tworzyć własne dwory.

Podobnie, jak w przypadku większości duchów ukształtowanych przez ludzkość, duchy pojęć najchętniej przybierają formę naśladującą ludzkie kształty, uformowane przez zmieniający się kontekst ludzkiej kultury. Sto lat temu duch mordu mógł wyglądać jak Kuba Rozpruwacz. Dziś może być podobny do postaci z filmu grozy albo seryjnego mordercy, na którym niedawno wykonano wyrok śmierci.

Duchy pojęć występują rzadziej niż te, które dysponują materialnymi odpowiednikami, ich natura czyni je jednak nie mniej wpływowymi. Ich interakcja z innymi duchami zazwyczaj jest dziełem przypadku. Niemal zawsze nacechowana jest szaleństwem, w większym stopniu nawet niż zazwyczaj ma to miejsce w przypadku wypaczonej polityki Królestwa Cieni. Rzadko zdarza się, by polowały na odmienne ofiary niż inne duchy pojęć lub by same stawały się ofiarami innych duchów. Gdy jednak się to wydarzy, powstają jedne z najdziwniejszych magath Cienia. Duchy pojęć częstokroć są skonfliktowane z Dziećmi Luny i Heliosa, przy czym te drugie zazwyczaj przystępują do ataku, gdy tylko je dostrzegą. Wilkołaki nie mają pojęcia, dlaczego tak się dzieje.

Niektóre z duchów pojęć dostrojonych do negatywnych emocji to nieskomplikowane istoty owładnięte cierpieniem i wymierzające ciosy na oślep. Starają się zarazić swoją niedolą całe otoczenie. Zbyt wiele z nich jednak

okazuje się subtelnymi, zmyślnymi istotami, które ukrywają się po obu stronach Bariery i powoli rosną w siłę pod nosem zarówno wilkołaków, jak i pozostałych dworów. Jakkolwiek godnymi pogardy by jednak były, duchy te nie są istotami spoza porządku naturalnego. Wstrząsające, choć prawdziwe, jest to, że ból, niedola i upodlenie, którymi się żywią, są częścią naszego świata.

Przykłady

Chóry	Głosy
Emocji	Lęki, Miłość, Chciwość, Radość
Idei	Noce, Morderstwa, Prace, Zobowiązania, Odpowiedzialności, Bunty
Reakcji	Bóle, Żądze, Głód, Pragnienie

Magath

Magath, dziwaczne i odrzucane przez inne duchy, to wyrzutki Królestwa Cieni. Choć nie są znienawidzone ani nikt się ich nie boi, nie ma dla nich miejsca w głównym nurcie dworów. Czym zawiniły? Przeczą naturalnemu porządkowi rzeczy. Dziwne krzyżówki mogą być uznawane przez ludzkość za dziecięce fantazje. W świecie duchów jednak niewłaściwy wybór ofiary może zaowocować duchem samochodu o aspektach ducha jemioły. Krzyżówka taka odrzucana jest przez sztuczne i naturalne chóry. Od momentu swego zaistnienia musi radzić sobie sama.

Izolacja ta powoduje, że magath dążą do uzyskania większej mocy poprzez pożeranie innych napotkanych duchów, niezależnie od chóru i głosu, do którego należą. Im potężniejszy magath, tym mniej przypominać będzie to, co występuje na ziemi. Postępowanie takie jest jednak bezproduktywne, ponieważ ściąga na wyrzutka uwagę zarówno wilkołaków, jak i dworów duchów. Obie te grupy będą chciały zapolować na odmieńca i go zniszczyć. Wielu magath wobec takiego stanu rzeczy stara się uciec poprzez Barierę i stać się jednym z Nękanych.

Z samej swej natury magath wymykają się kategoryzacji. Nie istnieją więc jakiekolwiek ich chóry i głosy. Czasami grupy magath tworzą własne, tymczasowe chóry, kierując się instynktem przetrwania. Ich sprzeczna, zaburzona natura powoduje, że takie przymierza raczej nie są trwałe. Magath potrafią jednak w krótkim czasie przysporzyć sporych problemów. Gromada takich dziwacznych, nienaturalnych istot zaczyna deformować świat materii w swym otoczeniu. Tworzy krzyżówki roślin, a także zwierzęce oraz ludzkie hybrydy. Ludzkość zazwyczaj przypisuje takie wynaturzenia skażeniu radioaktywnemu. Wilkołaki znają jednak prawdę. Niektórzy z Uratha podejrzewają, że chóry te są tylko mięsem armatnim dla Beshilu. Rój Szczurów wykorzystuje zniekształcającą Cień obecność magath, by zacząć naruszać strukturę rzeczywistości przed przypuszczeniem zmasowanego ataku.

Hithimu: Nękani

Nie wszystkie duchy zadowalają się trwaniem w ogarniętych chaosem ostępach Królestwa Cieni. Pomimo usilnych starań Uratha całe obszary świata duchów wytrącone zostają ze stanu równowagi, a rody duchów wypowiadają sobie wojny pod nieobecność Ojca Wilka, który mógłby rozstrzygnąć ich spory. Niektóre duchy oddają się tym konfliktom bez reszty, podczas gdy inne wolą walczyć tylko o przetrwanie, uciekając poprzez Barierę do świata materii. Nie są jednak w stanie przetrwać w tak nieprzyjaznym otoczeniu. Aby móc pozostać tam dłużej niż kilka minut, muszą znaleźć dla siebie kotwicę, obiekt z którym mogą się związać, by pozostać w świecie ciała i materii. Niektóre zmuszone są do zakotwiczania się w obiektach nieożywionych, większość woli jednak wykorzystać do tego celu żywą istotę, najlepiej człowieka. Ludzie są bowiem wystarczająco inteligentni, by być użytecznymi. Brakuje im jednak nadnaturalnych mocy, które mogłyby przeszkodzić duchowi w uzyskaniu nad nimi kontroli. Zatapiają w nich swe duchowe macki, tworząc coś, co nie jest ani człowiekiem, ani duchem. Wilkołaki nazywają te istoty *hithimu* lub Nękanymi.

Nękani dzielą się na dwie kategorie. Pierwszą z nich są Zwodzeni, *hithisu*. Istoty te powstają, gdy duch zdoła się zakotwiczyć w danej osobie, lecz nie jest w stanie się z nią w pełni połączyć. Będzie mógł wpływać na jej poczynania, zwiększać jej umiejętności i na krótko przejmować nad nią kontrolę. Niektóre z duchów mają więcej szczęścia i znajdują ofiary duchowo z nimi zgodne. Dusza takiej ofiary i dosiadający jej duch stapiają się, tworząc całkowicie nową istotę, *duguthim*, czyli Owładniętego. Te potężne istoty, podobnie jak wilkołaki, są połączeniem ciała i ducha i mogą przekraczać Barierę pomiędzy światami, gdy chcą osiągnąć jakąś korzyść.

Hithisu: Zwodzeni

Podstawowym rodzajem Nękanych są Zwodzeni. Duch zakotwicza się w danej osobie, lecz na początku nie ma z nią większej więzi. Może ją kontrolować jedynie poprzez podszeptywanie swych pragnień i żądz jej umysłowi. „Głos", którym przemawia duch, nie jest prawdziwym głosem, jego ofiara nie słyszy wypowiadanych słów ani głosów każących jej zabijać ludzi. Miewa jednak niecodzienne zachcianki, wpawające się zwyczajnymi kaprysami. Jeśli jest Nękana przez jednego z duchów roślin, może nagle zainteresować się ogrodnictwem, nawet jeśli ten temat nigdy nie był jej bliski. Gdy duch będzie uzyskiwał coraz większą kontrolę nad swą ofiarą, ogrodnictwo może przyjąć szczególną postać, na przykład ograniczając się do konkretnego gatunku roślin. Oczywiście będzie to taka sama roślina, z której zrodził się dany duch.

Zasady

Duch korzysta z Numen Żywej Kotwicy, aby nawiązać kontakt ze swą ofiarą. Jej ciało nie ulega żadnym fizycznym zmianom. Nękający duch ma pełen dostęp do swych Wpływów, nie może jednak korzystać z Numin. Gdy stara się skłonić ofiarę do zrobienia czegoś sprzecznego z jej naturą, osądem sytuacji, lub z jej interesem, należy wykonać test sporny jej Determinacji + Opanowania przeciw Mocy + Finezji ducha. Zwycięzca tego testu decyduje o dalszym działaniu Nękanego.



Duguthim: Owładnięci

Duchy są przyciągane przez ludzi, którzy stanowią odzwierciedlenie ich natury. Duchy bólu tłoczą się wokół ludzi zadających bądź odczuwających ból. Duchy-psy zazwyczaj pojawiają się w pobliżu ludzi lojalnych i wiernych swym rodzinom; duchy-wilki i myśliwych również łączy swoiste pokrewieństwo. Dlatego też, gdy duch przekracza Barierę, zdarza się, że jest natyka się na ofiarę o podobnej naturze. Duch bólu znajduje masochistę lub sadystę, duch broni palnej odnajduje osobę o psychotycznych skłonnościach seryjnego mordercy. Duch dębu sięga poprzez Barierę i łączy się z silnym, muskularnym, nieugiętym obrońcą środowiska naturalnego. Duch-pies nawiązuje więź z ojcem rodziny, rozmyślającym o żonie i dzieciach. Dwie pokrewne dusze splatają się i łączą, by stworzyć nową istotę.

Przemiana ta rzadko następuje od razu. Ofiara toczy zwykłe życie, tymczasem jej dusza staje się czymś zupełnie odmiennym. Początkowo może mieć wrażenie ożywienia, ukierunkowania na jakiś konkretny cel. Uwypuklają się aspekty jej osobowości, zgodne z naturą ducha. Czuje się świetnie, choć jej przyjaciele zaczynają zauważać pierwsze zmiany. Dopytują, czy wszystko z nią w porządku, mówią że „ostatnio jest nieswoja", ona jednak zbywa ich pytania. Czuje się wyśmienicie. Nowa wiedza i nowe wspomnienia zaczynają przesączać się do jej mózgu – zdarzenia, w których nie brała udziału, i obrazy świata jednocześnie podobnego i niepodobnego do wszystkiego, co zna. Jej ciało również zaczyna ulegać zmianom i wtedy narasta strach. Ukrywa się, a lęk przechodzi w akceptację i – w końcu – w rozradowanie, gdy jej osobowość miesza się z tożsamością ducha. Wtedy może już całkowicie porzucić swe dotychczasowe życie, a jej przyjaciele mogą jej już zupełnie nie poznawać. Nawet gdyby ją rozpoznali, z pewnością zszokowałyby ich zmiany w jej wyglądzie i osobowości. Czemu jednak miałaby się nimi w ogóle przejmować? Patrzy przecież na cały świat w zupełnie nowy sposób. Wie już o świecie duchów, o zmaganiach frakcji duchów w głębinach Cienia, o interakcji obu światów. Dysponuje zdolnościami innymi niż wszystko, czego dotychczas doświadczyła. Stała się jednym z *duguthim*. Kroczy pomiędzy światami.

Od Zwiedzenia po Owładnięcie

Jeśli duch dosiadający jednego z Nękanych będzie zakotwiczony wystarczająco długo, dusza jego ofiary zacznie się doń dopasowywać. Nękany będzie wierzył, że prowokowane przez ducha zachowania są jego własnymi czynami, a zmiany w jego ciele są naturalne. Może wręcz cieszyć się z nich i ochoczo podążać za podszeptami ducha. Proces ten może zabrać tygodnie lub całe lata, doprowadzając do tego, że jeden z Nękanych stanie się Owładniętym, by jego ludzka dusza w pełni połączyła się z dosiadającym swej ofiary duchem.

Wygląd

Przez pierwszych kilka tygodni nowego życia Owładnięty wciąż może uchodzić za człowieka. Zachowuje swą dotychczasową wiedzę i uzyskuje wiedzę posiadaną przez ducha. Prawdę mówiąc, jeśli duch nie był szczególnie silny,

być może Owładnięty już zawsze będzie w stanie udawać człowieka. Jeśli jednak połączył się z naprawdę potężnym duchem, w końcu będzie musiał na zawsze rozstać się z ludzkością. Gdy przemiana z człowieka w Owładniętego dobiegnie końca, nikt nie będzie w stanie pomylić go ze zwykłą osobą. Gdy odmieniona dusza zniekształca swe ciało, aparycja Owładniętego staje się mieszanką pierwotnych cech ludzkich i aspektów ducha, z którym się związał. Kobieta owładnięta przez ducha-lisa nabierze lisich rysów, stając się jednocześnie bardziej szczupła i żylasta. Może wyrosnąć jej ogon, lecz równie dobrze może cała porosnąć lisim futrem. Mężczyzna owładnięty przez ducha drzewa może stać się wyższy i bardziej barczysty. Jego skóra nabierze brązowego odcienia i upodobni się do kory. Będzie się poruszał powolnym, sztywnym krokiem, a z jego ciała wyrastać mogą ukryte, podobne gałęziom i liściom, dodatkowe kończyny, schowane pod ubraniem. Większość Owładniętych jest w stanie względnie uchodzić za ludzi, o ile tylko skrywają się pod długimi płaszczami, kapeluszami i za szkłami okularów przeciwsłonecznych. Niektórzy z nich posiadają Numina, które na krótko umożliwiają im udawanie ludzi.

Owładnięty zachowuje część zmysłu estetycznego, który cechował go przed przemianą. W towarzystwie sobie podobnych, w odosobnieniu bądź w Cieniu, może więc nosić stroje w wyzywający sposób podkreślające zmiany w jego ciele albo też takie, które ułatwią korzystanie z nich.

ZAWCZAR

Większość Owładniętych pragnie stworzyć dla siebie nowe, odpowiadające im leże, zarówno w świecie materii, jak i ducha. Zdolność łatwego przekraczania Bariery pozwala im na kształtowanie duchowego otoczenia równie skutecznie, jak mogłaby to czynić wataha wilkołaków. Pierwsze tygodnie po złączeniu się z duchem Owładnięty spędza na zabezpieczaniu i ulepszaniu – zgodnie ze swymi preferencjami – ludzkiej strony swego życia. Zazwyczaj oznacza to ustanowienie jakiegoś rodzaju azylu, do którego Owładnięty zakaże innym ludziom dostępu. Jest to element przygotowań do sytuacji, w której nie będzie już w stanie udawać człowieka. Gdy azyl jest gotowy, Owładnięty może zacząć urządzać go zgodnie z własnym gustem.

ZASADY

Cechy: Każdy z poziomów Mocy, Finezji i Odporności ducha rozdzielany jest pomiędzy odpowiednie cechy ciała Owładniętego. Może to spowodować przekroczenie ograniczeń właściwych dla ludzkieg ociała. Poziomy te przechodzą na Owładniętego w tempie jednego na każdy tydzień po rozpoczęciu przemiany. Jego Szybkość oraz Obrona równe są starym wartościom, dopóki podniesione cechy nie spowodują ich zwiększenia. Owładnięty zachowuje wszystkie Umiejętności, Wpływy oraz Atuty człowieka i dosiadającego go ducha.

Esencja: Esencja, którą dysponuje duch, może być wykorzystywana do wzmacniania ciała Owładniętego poprzez leczenie odniesionych przezeń ran. Dzieje się to w tempie jednej rany poważnej lub dwóch obrażeń lekkich na każdy wydany punkt Esencji. W obu przypadkach potrzeba jednej tury na wyleczenie takich obrażeń. Duch może podejmować dowolne działania, podczas gdy ciało jego nosiciela się leczy.

Przekraczanie Bariery: Jako istoty obu światów, Owładnięci mogą przekraczać Barierę na terenie znajdującym się pod wpływem locus dzięki udanemu testowi Inteligencji + Prezencji.

Nanutari: Złodzieje Ciał

Czasem zdarza się, że duch nie ma ani czasu, ani ochoty na to, by delikatnie kierować swą ofiarą albo całkowicie się z nią łączyć. Wtedy po prostu porywa ciało, usypiając duszę bądź wręcz usuwając ją z ciała. Tworzy w ten sposób zjawę, której ciało wciąż żyje. Te odrażające istoty, znane jako Nanutari, tudzież Złodzieje Ciał, zazwyczaj żyją krótko. Mogą jednak dokonać znacznych zniszczeń w świecie materii.

Kradzież ciała nie jest korzystna dla ducha – ten proces poważnie go okalecza. Zachowuje swą dotychczasową wiedzę, a do tego uzyskuje dostęp do znacznych jej zasobów znajdujących się w mózgu ofiary. Nie dysponuje jednak wystarczającym punktem odniesienia, by z niej skorzystać. Złodziej Ciał może rozpoznawać kogoś jako „żonę" swego ciała, nie będzie jednak w stanie pojąć złożoności tej relacji. Ludzie, którzy natykają się na Złodzieja Ciał, zazwyczaj uznają taką osobę za pijaną, naćpaną albo przechodzącą załamanie nerwowe. Niewiele duchów dysponuje wystarczającą wiedzą i jest na tyle sprytnych, by móc podawać się za osobę, której ciało skradły.

Decyzja o kradzieży ciała jest ze strony ducha aktem desperacji. Kontrolowanie ciała i korzystanie zeń wymaga od ducha nakładu wszystkich jego sił. Pozbawia go to dostępu do jego mocy. Jest uwięziony w świecie materii, dopóki nie opuści skradzionego ciała. W efekcie nie dysponuje żadną z korzyści swego pierwotnego duchowego ciała ani też ciała swej ofiary. Przypuszczalnie zmuszony będzie opuścić ludzkie społeczeństwo oraz unikać wszystkich, którzy mogli wcześniej znać jego ofiarę. Czemu więc duchy zadają sobie tyle trudu? To proste. Łatwo w ten sposób na krótko ukryć się w świecie materii. Jest to decyzja zdesperowanego uciekiniera.

Wygląd

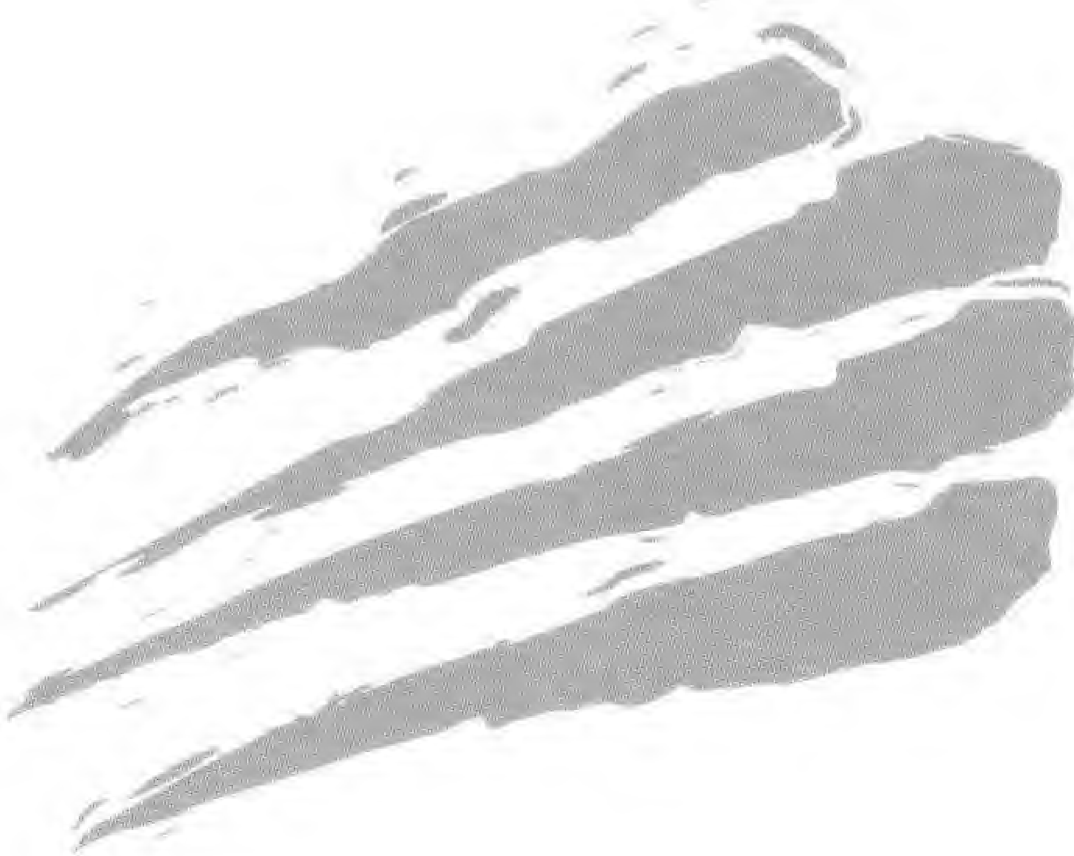
Początkowo Złodzieje Ciał wyglądają dokładnie tak jak ich ofiary. Wyróżnia ich tylko puste, szkliste spojrzenie oraz powolny, sztywny i powłóczący krok. Choć duchy mogą rozumieć proste pojęcia, takie jak potrzeba pożywiania się i wypróżniania, umykają im drobiazgi w rodzaju higieny osobistej i konieczności zmiany ubrań. Po upływie kilku dni Złodziej Ciał wygląda niczym włóczęga, który od miesięcy mieszka na ulicy. Po kilku tygodniach ta powłócząca nogami masa brudu, ran i szmat ledwie przypomina człowieka. Ciało nie przejawia jednak oznak wpływu ducha, o ile ten w swej desperacji nie próbował leczyć się przy pomocy liści, kamieni albo innych materiałów zgodnych z jego naturą.


Zamiary

Złodziej Ciał pragnie przede wszystkim przetrwać i ukryć się na tak długo, jak to tylko możliwe. Oznacza to, że musi możliwie szybko znaleźć miejsce, gdzie ukryje swe szybko zmieniające się oblicze przed wzrokiem ludzi, oraz gdzie będzie miał dostęp do żywności i wody. Jego reakcje na ludzi polegać będą na podstawowym instynkcie walki lub ucieczki, w zależności od tego jak wielkim zagrożeniem dla Złodzieja Ciał jest dana osoba.

Zasady

Złodzieje Ciał nie różnią się zbytnio od swych ofiar. Duch może korzystać z Esencji, by leczyć obrażenia odniesione przez ciało (jeden poziom obrażeń za jeden wydany punkt Esencji). Póki jednak przebywa w tym ciele, nie ma dostępu do swych Wpływów i Numin. Jeśli na potrzeby podtrzymywania ciała przy życiu zużyje całą swą Esencję, zostaje rozproszony i formuje się na nowo w Królestwie Cieni, zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli ciało ulegnie zniszczeniu, duch zostaje natychmiast wypchnięty na drugą stronę Bariery. Odebrany zostaje mu również punkt Ciała.





DODATEK II

Góry Skaliste

Wilkołaki zbliżały się.

Zasiadł na wysokim głazie, rozkoszując się delikatną wrześniową bryzą, która głaskała jego futro. Lato było długie i gorące, jego żar doprowadzał ludzi i duchy na skraj szaleństwa. Blizny swędziały go jeszcze przez jakiś czas po strasznym rozlewie krwi. Teraz jednak chłodził je wiatr. Matka Luna wkrótce miała pojawić się na niebie, a pozostali wkrótce do niego dołączyć.

Daleko w dole, na południu, trzy blade cienie przemknęły przez pastwisko, jeden za drugim. Gdy je obserwował, zastanowiło go, czy siostry musiały się zatrzymać po drodze, by sobie ulżyć. Na północy kilka niewielkich świateł pomknęło krętą drogą ku górze. Po minucie w oddali dał się słyszeć dźwięk motocyklowych silników, przeplatany skowytem.

Wstał prostując łapy. W powietrzu unosił się świeży zapach - młody, silny i pełen ognia. Oczyma wyobraźni widział rdzawe futro, mimo że nie było jej jeszcze w zasięgu wzroku. To było do niej podobne. Umyślnie unikała pokazywania się innym. Przychodziła z wiatrem, pozwalając, by zapach obwieszczał jej przybycie. Nie znała lęku ani pokory.

Zbliżali się. Skrwawieni setką letnich łowów, zbrukani łzami i potem. Ich futra pokrywały świeże blizny, a w szyku części watah widniały wyłomy - tam gdzie niegdyś biegli ukochani przyjaciele. Była równonoc - przybywali więc, by przechwalać się i spiskować, popisywać się i walczyć. Będą wyśpiewywać nocy swoją wściekłość, żal i dumę. Chcą, by trwała wiecznie, by gotowała się ich krew. Chcą biec w blasku księżyca. Polować.

Uniósł szczęki ku ciemniejącemu niebu i zawył.

W przetrwaniu wybranych ras i osób, podczas stale powtarzającego się cyklu walki o życie rozpoznajemy potężnych i wszechobecny proces selekcji.

—Karol Darwin

Góry Skaliste w stanie Kolorado stanowią złożoną i zróżnicowaną scenerię dostępną dla postaci z **Wilkołaka: Odrzuconych**. Od surowych gór, przez płodne pola i rozszalałe rzeki, po głębokie kopalnie i huk miast. Góry Skaliste jednocześnie odzwierciedlają dzicz, będącą niegdyś wyłącznym terytorium łownym wilkołaków, oraz ich obecne miejskie terytoria.

W Świecie Mroku w dziczy czyhają istoty groźniejsze niż niedźwiedzie i pumy. Krainę tę przemierzają Odrzuceni, staczając bitwy o terytoria i broniąc ich przed tymi, którzy mogliby im zagrozić. Zmagają się nie tylko ze sobą nawzajem, lecz także z wrogimi duchami, Azlu, Beshilu, Nieskalanymi i tysiącami innych zagrożeń, które ujawniły się po upadku Pangei.

Mimo wszelkich niebezpieczeństw, albo właśnie z ich powodu, wilkołaki pojawiają się w okolicy, dzieląc ją na terytoria, z których czerpią korzyści. Co ciekawe, ostatnie niepokoje i sposób, w jaki się one zakończyły, spowodowały swoistą „gorączkę złota", gdy pewne terytoria stały się niczyimi. To doskonałe miejsce, by nowa wataha mogła wytyczyć swój teren i stać się kowalem własnego losu.

Motyw przewodni

Motywem przewodnim scenerii Gór Skalistych są nowe szanse. Równowaga sił w okolicy została zachwiana na skutek przegnania niebezpiecznego idigam. Jest tam tyle nowych terytoriów, że okoliczne wilkołaki nie są w stanie zaopiekować się wszystkimi. Pojawiają się okazje, by wykorzystać nowe zasoby w świecie duchów, wpływowi sprzymierzeńcy, których można pozyskać, oraz dawne tajemnice, które można rozwikłać. Przedsiębiorczość i pionierstwo, dzięki którym powstały kontrolowane przez ludzi obszary Kolorado, udzielają się również Uratha. Wilkołaki przepełnione tymi ideałami przybywają więc w Góry Skaliste.

Z tematem nowych szans współgra jeden z głównych tematów **Wilkołaka**: konsekwencje i odpowiedzialność. Długa i zagmatwana historia regionu miała nieprzewidywalny dla ludzkości wpływ na okoliczny świat duchów. Niedawny atak uwolnionego idigam tylko pogorszył sytuację. Wilkołaki przetrwały to niebezpieczeństwo, a teraz muszą wziąć odpowiedzialność za wytyczone terytoria. Muszą bronić ich przed wszelkimi, dotychczas uśpionymi, zagrożeniami, a także mieć na uwadze konsekwencje wszystkich działań, które podejmą, by to uczynić.

Nastrój

Nastrój, w jakim przybywa w Góry Skaliste wielu Odrzuconych, to usilne wyczekiwanie na okazję do działania. Niezależnie od tego, czy postaci są doświadczonymi wilkołakami, przekonanymi, że ich zdolności mogą się tu przydać, czy też wilkołaczą młodzieżą świeżo po inicjacji albo wędrownymi wyrzutkami szukającymi nowego życia, Góry Skaliste dają im szansę wykazania się i zmierzenia się z nieznanym.

Powszechniejszym i intensywniejszym nastrojem opowieści osadzonych w tym obszarze powinny być jednak napięcie, podejrzliwość i ostrożność. Mimo że jedno z większych zagrożeń zostało wyeliminowane, region nie stał się nagle rajem – bezpiecznym i nieskalanym. Okoliczne wilkołaki doskonale zdają sobie z tego sprawę, więc powracając na swe dawne terytoria, zachowują pełną ostrożność. Nie sposób zgadnąć, jakie zagrożenia rozpanoszyły się na tych terenach pod nieobecność Uratha.

Co więcej, mimo że region oferuje mnóstwo miejsca dla wielu wilkołaków mogących sprawować pieczę nad różnorodnymi terenami, nie wszystkie terytoria są równie rozległe i atrakcyjne. Rywalizujące ze sobą watahy starają się zdobywać najatrakcyjniejsze z nich. Jeśli pojawia się w jednym miejscu w tym samym momencie, z pewnością wywiąże się walka. Wrogie watahy mogą zawrzeć rozejm na tyle długi, by poradzić sobie z problemem dotyczącym obu ich terytoriów, jednak ile potrwa takie porozumienie? Gdy jedna z watah wkracza na terytorium sąsiadów – teoretycznie po to, by usunąć jedno ze znaczniejszych zagrożeń – może być to jedynie być to jedynie sposób na zmylenie rywala na czas przygotowań do przejęcia terenu.

Historia regionu

Historia ludzkiej oraz nadnaturalnej aktywności w regionie Gór Skalistych od dawna stanowi cykl nadziei, szans, eksploracji, powodzenia, upadku i ponownej odnowy. Poszczególne grupy nieustannie przechodzą przez fazy tego cyklu, częstokroć rosnąc w siłę kosztem upadających konkurentów. Zdrady i rozczarowania pomiędzy rywalami to nic nowego, choć zdarza się, że raz ustanowione porozumienia trwają o wiele dłużej, niż można było się tego spodziewać.

Dawniejsze dzieje

Dzieje pisane Kolorado rozpoczynają się wraz zajęciem w roku 1682 przez francuskiego eksploratora La Salle'a terenów na wschód od Gór Skalistych. Wkrótce znalazł on naśladowców, region pozostał jednak niewykorzystany aż do chwili zakupu Luizjany przez Stany Zjednoczone w roku 1803. Niedługo potem Zebulon Pike, oficer Armii Stanów Zjednoczonych, zorganizował proces eksploracji tego regionu. Był on w większości zamieszkiwany przez odkrywców i poszukiwaczy przygód, aż do roku 1825, gdy wśród mieszkańców przyjęły się traperstwo i handel futrami. Gdy osadnicy udawali się na zachód, część wilczej krwi zapewne podążała za nimi, a wraz z nią same wilkołaki. Napływowi Uratha zetknęli się z obecnymi już w regionie wilkołakami i doszło do pewnego rodzaju kulturowej wymiany. Obcy i lokalni współplemieńcy

do tej pory rzadko się ze sobą komunikowali, korzystając wyłącznie z duchowych posłańców. W większości przypadków jednak spotkania osiadłych z nowo przybyłymi wilkołakami przeradzały się w spory o bogate i niezamieszkane terytoria. Tak samo odbywało się to w przypadku ludzi, wśród których Uratha żyli i z którymi podróżowali.

Biali osadnicy zaczęli licznie przybywać dopiero w latach 50. XIX wieku, po tym jak rząd Stanów Zjednoczonych odkupił od Teksasu okoliczne ziemie, a jeszcze więcej odebrał Meksykowi. Rdzenne plemiona Ute i Arapaho zamieszkiwały jednak te tereny znacznie wcześniej. Jako plemię koczownicze, Arapaho częstokroć zatrzymywali się w okolicy Cherry Creek, w pobliżu dzisiejszego Denver. Handlowali z białymi, których nazywali Ludźmi-Pająkami, ze względu na ich upodobanie do dróg i grodzenia ziemi. Początkowo osadnicy i tubylcy prowadzili handel i wzajemne relacje były dość dobre. Zmieniło się to jednak całkowicie, gdy w 1858 roku odkryto złoto.

Kruszec ten umożliwił rozbudowę Denver, z czasem czyniąc to miasto stolicą Kolorado. Region zalali korzystający z okazji osadnicy. Ute walczyli o zachowanie niepodległości swych ziem, nie mieli jednak szans w starciu z amerykańską armią. We wczesnych latach 80. XIX wieku zostali ostatecznie pobici i przeniesieni do rezerwatów. Arapaho nie poszło lepiej, a walki z nimi zakończyły się masakrą nad Sand Creek, gdzie armia Stanów Zjednoczonych zabiła 163 Arapaho szukających schronienia na ziemi, gdzie, według obietnic władz, mieli być bezpieczni. Wilkołaki po obu stronach walk nie zamierzały wdawać się w spór bardziej niż pasterz powstrzymujący dwa trykające się barany przed nieustanną walką o młodą owcę. Konflikt ten jednak trwał, wymuszając ich zaangażowanie. Postęp ludzkiej cywilizacji, okupiony szkodami w naturze, a także postęp jednej kultury kosztem innej, wpłynęły na duchowe oblicze regionu. Wilkołaki miały więc pełne ręce roboty, jeśli chciały się uporać z konsekwencjami takiego oddziaływania.

Uratha zmuszeni zostali do bezpośredniej interwencji, gdy osadnicy postanowili zrobić coś z „problemem" wilczej populacji gór. Za przyzwoleniem rządu, a nawet z jego finansowym poparciem, w ciągu 60 lat wybito niemalże wszystkie wilki w okolicy. Miejscowi i napływowi Uratha, w szczególności Łowcy w Mroku, walczyli w obronie swych wilczych kuzynów. Czasem kierowali się w tej walce sentymentami, innym razem zaś pragnieniem zachowania wiarygodnego kamuflażu. Pod wpływem ich napaści pewne miejsca uzyskały w ludzkiej świadomości status „miejsc, w które się nie chodzi". Gdy jednak stało się oczywiste, że walka jest nierówna i nie sposób jej wygrać, Uratha zdecydowali się działać, przede wszystkim po to, by przetrwać.

Gorączka złota, która rozpętała się w 1858 roku, powoli wygasała, grożąc Denver losem wymarłego miasta. Na szczęście inwestorzy Denver Pacific Railroad wkrótce zapewnili Kolorado rozrost przemysłu górniczego i osadnictwa. Dzięki temu Denver mogło uniknąć zapomnienia. Odnowa miasta sprowadziła falę imigrantów. W efekcie Denver stało się jednym z największych miast Gór Skalistych. Projekty upiększania miasta zapewniały mu mnóstwo zieleni, a miejskie zoo przekształcone zostało w ogród zoologiczny. Wkroczenie kolei oznaczało nadejście złotych czasów dla Władających Żelazem, ale nie była to jedyna grupa odnosząca korzyści. Ważne stacje kolejowe stawały się przyczółkami umacniania Bariery przez Azlu, zaś same duchy kolei zdominowały i niemalże wybiły swobodne duchy zamieszkujące tę ziemię jeszcze przed nadejściem ludzi.

Mniej odległa przeszłość

Gdy region rozwijał się wraz z rozrostem kolei, miasta również się rozrastały. W latach 40. XX wieku Denver zmieniło profil swego przemysłu na wojskowość. Niedługo potem Akademia Sił Powietrznych uczyniła z Denver siedzibę swego sztabu, a wraz z nią uczynił to NORAD. Bazy wojskowe rozkwitały jedna po drugiej. Kontrahenci Departamentu Obrony, tacy jak korporacja Ball Brothers Research czy Martin Marietta, przeprowadzali się do Denver i okolicznych miasteczek. Przemysł obronny przetarł drogę przemysłowi paliwowemu, którego przybycie spowodowało skok ekonomiczny trwający aż do połowy lat 80. Coraz większa liczba ludzi płynęła na zachód, przynosząc ze sobą coraz to nowsze kłopoty. Prawdopodobnie największym z nich było przybycie wampirów. Nie były silniejsze od wilkołaków, lecz bardziej agresywne i co gorsza, pragnęły pozbyć się Uratha. Nie musiały walczyć o terytoria, skoro mogły je po prostu *nabyć* i uczynić do tego stopnia duchowo nieprzyjaznymi, że wilkołakom zapierało dech w piersiach. Tak było tylko z wampirami nieświadomymi istnienia Uratha. Te z nich, które zorientowały się, z czym mają do czynienia, natychmiast angażowały się w przemysł wydobywczy i kopalnie srebra, koleje, a nawet wojskowość. Przekonane były, że nie minie wiele czasu, a „Lupini" zostaną co do jednego przegnani z miast.

Nie każdy krwiopijca był na tyle zapobiegliwy i zdeterminowany, by raz na zawsze pozbyć się wilkołaków. Niektórzy jednak postanowili spróbować. Wampirzycą, której niemalże się to udało, była niejaka Marianna. Udawała dziedziczkę kolejowego barona i – dzięki wielkiemu majątkowi – wykupywała akty własności licznych kopalni srebra. Była sprytna, rozważna i twarda, a jej nadprzyrodzone zmysły były równie czułe, jak wilkołacze. Wydawało się jej, że wystarczy rozdać swym dzieciom i nieumarłym sługom srebrną amunicję, a Kolorado w przeciągu kilku miesięcy samo wpadnie w jej ręce. Uratha dopadli ją jednak, nim udało się jej na dobre wprowadzić ten plan w życie. Do dziś okoliczne wampiry wspominają straszliwy los Marianny, który stał się przestrogą dla ewentualnych wrogów Uratha. Niektóre wampiry wciąż uznają Kolorado za swój dom, unikają jednak ujawniania się i zaczepiania wilkołaków.

Pewnego razu miejscowe wilkołaki poniosły jednak znacznie większe szkody. Miało to miejsce w drugiej połowie lat 70. Na całym świecie zaczęły wtedy odciskać swe złowieszcze piętno dziwaczne, niepojęte idigam. Nigdzie jednak ich obecność nie była tak szkodliwa i destrukcyjna, jak w Górach Skalistych stanu Kolorado. Niesamowicie

potężny idigam, którego duchy nazywały jedynie mianem Gurdilaga, dotarł poprzez Królestwo Cieni do centrum Denver. Wilkołaki nigdy nie widziały czegoś podobnego. Mimo usilnych starań nie były w stanie go zabić. Gurdilag rozsiewał istoty będące jego sługami lub złuszczonymi aspektami jego osoby, „zarażając" w ten sposób lokalną społeczność za pomocą silnego locus, które stało się źródłem jego mocy. Gdy tylko któraś z watah niszczyła jego agenta, zastępowało go jeszcze więcej jeszcze silniejszych istot. Czasem miało to miejsce, gdy ranni w walce Uratha wciąż leczyli odniesione obrażenia.

Gurdilag rzadko pokazywał się w swym bezkształcie dłużej niż przez kilka przerażających mgnień oka. Jego sługom jednak udało się szybko rozprzestrzenić po całym mieście. Jak na rój przystało, zgodni i zdeterminowani przejmowali loci, jedno po drugim. Wilkołaki usiłujące stawić im czoła ginęły, były pożerane albo, co gorsza, zostawały opętane i same stawały się przerażającymi sługami idigam. Te z wilkołaków, którym udało się przetrwać, zostały w końcu zmuszone do opuszczenia Denver, by nie stać się częścią dziwacznego, niepojętego planu Gurdilaga. W obliczu niepowstrzymanego ataku opuściły swoje domy, rodziny oraz duchowych sprzymierzeńców. Rozbiegli się po całych Górach Skalistych, chcąc jedynie przetrwać chociaż miesiąc, tydzień czy nawet noc. Nim Gurdilag powstrzymał swą ekspansję i zaczął się koncentrować na swych niepojętych zamiarach, przejął nawet kilka loci położonych już poza granicami miasta. Jednak pomimo wszelkich wysiłków, uciekinierzy nie byli w stanie odzyskać utraconych terytoriów. Ci, którzy starali się z największą zaciętością, zginęli, – inni, którzy zawiedli i przetrwali, pogrążyli się w rozpaczy.

Co gorsza, w innej części kraju śmierć starszyzny Odrzuconych doprowadziła do, tak zwanej, Bratobójczej Wojny, w której dojrzewające wilkołaki walczyły ze sobą o zwierzchność i terytoria. Uratha z terenów otaczających Denver walczyli na obu frontach tej wojny, gdy pozbawione swych ziem wilkołaki napływały w Góry Skaliste, zaś wilkołaki wypędzone z Denver przez Gurdilaga uciekały z regionu. Terytoria w Kolorado przechodziły z rąk do rąk, a wiele z nich popadało w ruinę, gdyż wycieńczeni nieustającymi walkami Odrzuceni nie byli w stanie się nimi zajmować. Jakby tego było mało, nastąpiły zorganizowane ataki watah Nieskalanych, którzy zapragnęli uderzyć na swych znienawidzonych wrogów w chwili ich największej słabości. Odrzuceni zostali zaskoczeni zaciekłością i stopniem organizacji tej napaści. Ginęły całe watahy, przez co utracone zostały kolejne wartościowe terytoria.

Zamęt wreszcie ustał, tworząc w całym kraju w sytuację patową. Bratobójcza Wojna przycichła. Nie wszyscy jednak chcieli się zgodzić na taki stan. Max Roman, jeden z okolicznych Władających Żelazem, nie mógł już dłużej znosić odrażającego wpływu Gurdilaga na krajobraz jego miasta. Miał też dość przemocy, która spotykała Uratha uchodzących ze Wschodu na skutek Bratobójczej Wojny, oraz oportunistycznych ataków Nieskalanych Plemion. Gdy w walce ze sługami Gurdilaga stracił pewność siebie i połowę swej watahy (reszta zginęła z rąk innych Uratha), zdecydował się wyruszyć w drogę, by móc skupić się na najważniejszych sprawach i odkryć swoje powołanie. Zawędrował w końcu do Chicago, gdzie doznał objawienia, które odrodziło w nim wolę walki. Zbierając wokół siebie nową watahę, przemierzył dziwne i tajemne ścieżki, o których do dziś nie chce rozmawiać.

Gdy wrócił z watahą w Góry Skaliste, zorganizował wielkie zgromadzenie w rezerwacie Rocky Mountain Arsenal Wildlife Refuge. Wyjaśnił wszystkim, kim jest i przez co przeszedł. Zaoferował też okruch nadziei, że Denver i otaczające je terytoria mogą zostać odzyskane przed kolejną pełnią księżyca, o ile tylko zgromadzone wilkołaki odłożą na bok swe waśnie i zgodzą się współpracować. Pierwszym i najbardziej elokwentnym przeciwnikiem jego, zdawałoby się, niedorzecznego pomysłu była Rachel Snow z Władców Burz. Nawet ona jednak zgodziła się doń dołączyć, gdy ujawnił co udało mu się zdobyć podczas wędrówek. Odkrył bowiem tajemnicę tabu Gurdilaga. Pozostałe wilkołaki szybko się z nimi zgodziły, części zaś udało się nawet przekonać upartych Odrzuconych, którzy nie pojawili się na zgromadzeniu, nie uznając propozycji Romana za godną uwagi.

Nim nadeszła następna pełnia, Roman i Snow poprowadzili istną wilkołaczą krucjatę, oczyszczając ze skazy tereny, które idigam sobie przywłaszczył. Uzbrojeni w wiedzę o starożytnym, dawno zapomnianym tabu Gurdilaga szybko rozprawili się z jego sługami w całym Denver. Uwolnienie loci poszło znacznie sprawniej, niż pierwotne walki o dominację nad nimi. Za tym poszło również uwolnienie duchów uwięzionych przez sługi Gurdilaga. Na koniec doszli po tropach słabnącego idigam do jego tajemnego leża i, zwalczając obezwładniające przerażenie, zniszczyli potwora. Wielu z nich przypłaciło to życiem i zdrowiem psychicznym, ale Gurdilag w końcu przestał istnieć, a Denver zostało uwolnione spod jego wpływu.

Gdy Denver wróciło pod kontrolę Uratha, ci, którzy przetrwali walki, zajęli się szacowaniem zniszczeń. Cień znajdował się w katastrofalnym stanie. Zaludniały go przede wszystkim rozwścieczone, zgorzkniałe duchy, które nie chciały mieć nic wspólnego ze swymi oswobodzicielami. Taki stan rzeczy przytłoczył wielu młodych Odrzuconych, zaś niektórzy z nowo przybyłych byli wręcz skłonni spisać całe miasto na straty. Niemniej jednak mądrzejsi od nich, lub po prostu znacznie bardziej uparci Uratha stawili czoła tej przeciwności i wyruszyli ze swymi watahami w najstraszniejsze części miasta. Szukali miejsc najbardziej wypaczonych przez wpływ idigam i dokładali wszelkich starań, by przywrócić ich stan pierwotny.

Teraz zaś, wkrótce po tych wydarzeniach, Odrzuceni znaleźli się w pierwszych dniach nowego cyklu historii regionu. Choć wiele ze zniszczeń poczynionych przez Gurdilaga nie zostało jeszcze naprawionych, przed Uratha rysuje się już nowa era odbudowy i nadziei. Niegdyś niedostępne dla nich terytoria miejskie wreszcie stoją otworem, a dotychczas zaniedbywanym zagrożeniom wreszcie skutecznie stawia się

czoła. Na każdą z watah skłonnych i zdolnych rzucić wyzwanie czeka nowa, potencjalnie jeszcze bardziej krwawa gorączka złota.

Interesujące miejsca

Dziedzictwo konfliktów i odzyskanych ziem uczyniło Góry Skaliste miejscem rozpalającym wyobraźnię, niebezpiecznym dla terytoriów wilkołaczych watah. Poniżej zaprezentowane zostały najlepsze terytoria i wyzwania, którym należy stawić czoła, by zawładnąć tymi terenami. Góry Skaliste, ukształtowane na długo przed nadejściem ludzi i wilków, są trwałym pomnikiem naturalnego piękna. Walka pomiędzy Uratha walczącymi o te wspaniałe terytoria jest wyjątkowo zażarta.

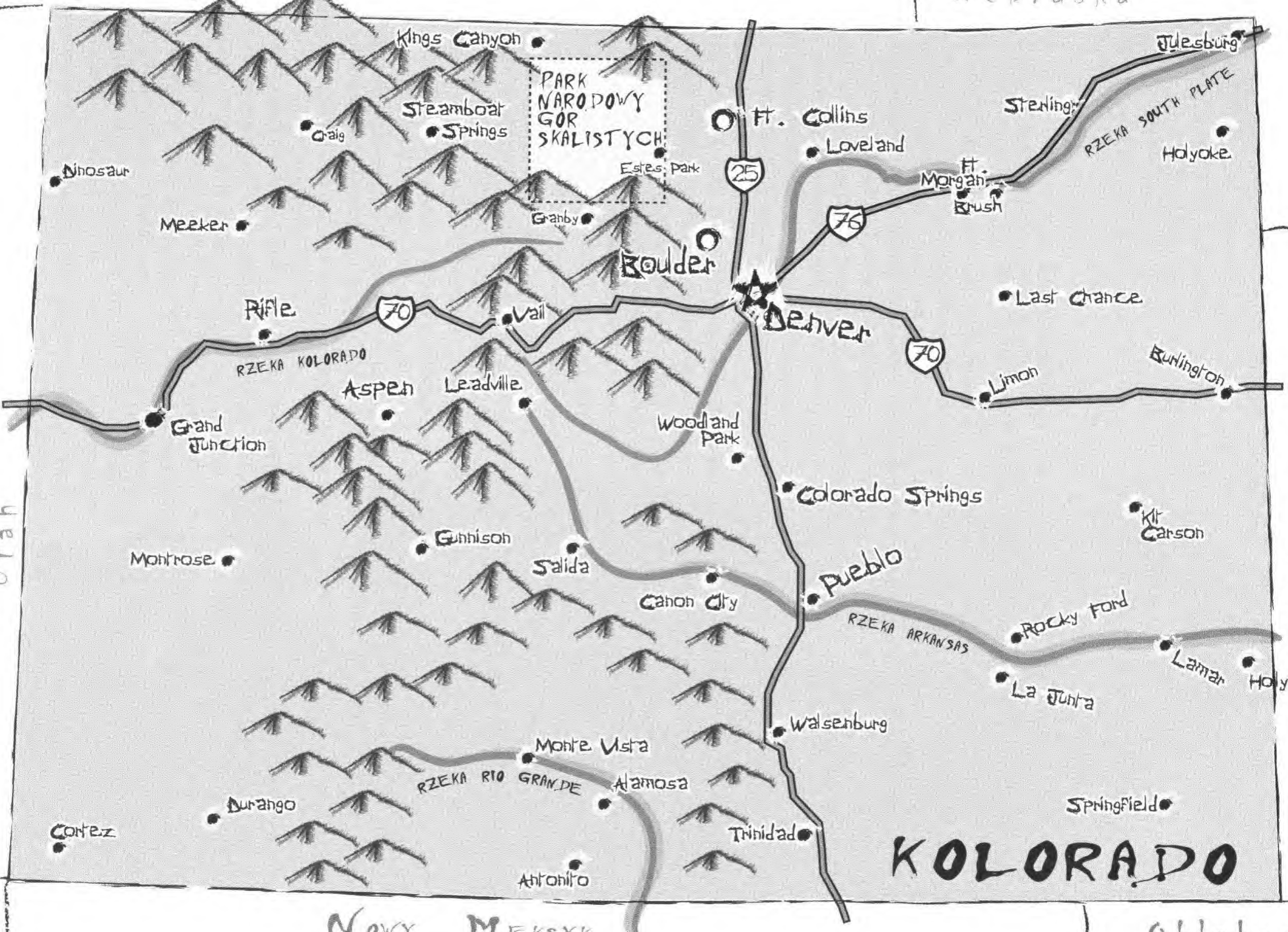
Dzikie tereny

We Front Range, wschodnim paśmie Gór Skalistych, leży wiele terytoriów Łowców w Mroku. Front Range upodobali sobie również Władcy Burz. Jest to bowiem miejsce, w którym rodzą się jedne z najbardziej chaotycznych fenomenów pogodowych. Wiele z watah tego plemienia dysponuje terytoriami położonymi pośród górskich szczytów, wysoko ponad terytoriami Łowców. Podnóża Gór Skalistych to główne terytoria także dla Władających Żelazem. Bliskość miasta umożliwia im łatwe poruszanie się po okolicy, ich terytoria wciąż jednak stanowią część Gór Skalistych. Częścią Zachodniego Stoku jest słabo zaludniona część Gór Skalistych położona po zachodniej stronie Kontynentalnego Działu Wodnego. Dla Odrzuconych z Kolorado jest to ziemia niczyja, na której każdy ma prawo wytyczać swe terytoria. Mieszkańcy tych ziem zazwyczaj rzadko stykają się z Uratha ze wschodniej części Kolorado.

Ozdobą Gór Skalistych jest rezerwat Rocky Mountain Park, którego najwyższym punktem jest szczyt Long's Peak. Szczyty te znane są z nagłych wyładowań elektrycznych, zaś Long's Peak, jako najwyższy z nich, jest szczególnie niebezpieczny. Królestwo Cieni syczy od piorunów kulistych, a ich duchy czasem przeskakują przez Barierę, wpadają w chmury burzowe i sieją spustoszenie. Władcy Burz zajęli większość terytoriów wokół Long's Peak, włączając to imponującą Lożę Burz na samym szczycie. Zdołali również wypracować napięte, lecz stabilne, porozumienie z największymi żyjącymi tam duchami żywiołów.

Rezerwat ten jest również domem jednego z najpotężniejszych loci Ameryki Północnej. Miejsce to, zwane *Sakendar Isi*, chronione jest gorliwie przez watahę znaną jako Dumne Dzieci Góry. Jej członkowie poświęcają większość swych sił na utrzymywanie Cienia rezerwatu w doskonałym stanie, ufając przy tym, że ludzie są w stanie zadbać o jego stronę materialną i ochronić go przed intruzami. Napaść Nieskalanych Plemion podczas rozruchów wywołanych uzurpacją Denver przez Gurdilaga pokazała jednak, że zadanie to wykracza poza możliwości pojedynczej watahy. Uratha dysponujący terytoriami położonymi w pobliżu Rocky Mountain National Park starają się wypracować układ pozwalający im na obronę świętego miejsca w zamian za większy dostęp do jego duchowych zasobów. Inne watahy porzucają wręcz swe terytoria, by walczyć zdobycie *Sakendar Isi* na własność.

Dla porównania, równiny wschodniej części Kolorado uznawane są przez miejscowych za nudne i bezużyteczne. Wiele wilkołaków ma podobne zdanie, nie podzielają go jednak Władcy


Wyoming
Nebraska
Kings Canyon
PARK NARODOWY GÓR SKALISTYCH
Steamboat Springs
Craig
Ft. Collins
Loveland
Sterling
Julesburg
RZEKA SOUTH PLATE
Holyoke
Dinosaur
Estes Park
25
Ft. Morgan
Brush
76
Meeker
Granby
Boulder
Denver
Last Chance
Rifle
70
Vail
RZEKA KOLORADO
Aspen
Leadville
Limon
Burlington
Grand Junction
Woodland Park
Colorado Springs
Kit Carson
Utah
Kansas
Gunnison
Montrose
Salida
Canon City
Pueblo
RZEKA ARKANSAS
Rocky Ford
Lamar
Holly
La Junta
Walsenburg
Monte Vista
RZEKA RIO GRANDE
Alamosa
Durango
Springfield
Cortez
Trinidad
Antonito
KOLORADO
Arizona
Nowy Meksyk
Oklahoma

Burz. Choć równiny, mogą zdawać się terenem pozbawionym wartości jako wilcze terytoria, występujące tam burze znacznie zwiększają ich wartość dla Władców. Największe z burz regionu wywołują oszałamiające uderzenia gromu i niesamowicie niszczycielskie tornada. Pośród tego majestatu rozwścieczonej natury Władcy Burz odprawiają najpotężniejsze ze swych rytuałów.

Długa na 265 i szeroka na 105 kilometrów Dolina San Luis, położona jest pomiędzy pasmami górskim San Juan i Sangre de Cristo. Jest źródłem potężnej Rio Grande i pięknym obszarem o bogatej historii. Co dziwne, duchowy krajobraz Doliny San Luis wydaje się całkowicie spokojny. Nie jest martwy; żyje i funkcjonuje tak jak wszystkie inne regiony. Żadne skłonne do współpracy duchy nie odpowiadają tu jednak na wezwania Odrzuconych, ale i żadne nie są tu wobec Uratha wrogo nastawione. Odrzuceni nie mają pojęcia, czy coś odciągnęło duchy doliny od zamieszkiwanego przez nie świata, czy też ktoś zawarł z nimi pakt, który zaowocował tak nienaturalnym spokojem. Niedawne konflikty spowodowały zaś, że nie mieli czasu, by poważniej zająć się tą tajemnicą.

W pobliskim Wyoming znajduje się dziwna formacja skalna zwana Wieżą Diabła. Jej płaski szczyt ma bogatą przeszłość historyczną, a silny duchowy rezonans tego miejsca wielokrotnie przesączał się przez Barierę. Ten wysoki na niemal 400 metrów skalny monolit składa się z wysokich, sześciennych kolumn. Znaczące je pionowe pęknięcia przypominają ślady wielkich niedźwiedzich pazurów. U podstawy monolitu znajduje się olbrzymie wejście do jaskini. Powietrze w jej wnętrzu zdaje się rytmicznie pulsować, wywołując wrażenie, jakby cała skała oddychała. Wszystkie wyprawy w głąb tuneli wracały jednak do głównej komnaty, jakby duchowi strażnicy tego miejsca nie pozwalali na wejście w mroczne czeluście góry. Pradawny i potężny niedźwiedzi duch, znany jako Wielki Niedźwiedź, trwa w uśpieniu od końca XIX wieku. Nie wiadomo, czy i kiedy się ze swego snu przebudzi.

W Wyoming znajduje się również Medicine Mountain, jedna z najstarszych formacji geologicznych świata. Od wieków jest uświęconym miejscem ceremonii Czejenów i Crow. Jego szczyt jest zwieńczony Medicine Wheel, dwustuletnim magicznym kręgiem starannie rozmieszczonych kamieni; od niedawna to bardzo popularna atrakcja turystyczna. Krążą plotki, że krąg ten był czymś na kształt obserwatorium astronomicznego lub planem, według którego należy budować tipi bądź wigwam Słońca. Odrzuceni opisują go jednak jako niegdyś niesamowicie potężny locus, w którym Bariera nigdy nie powstała. Mówią, iż kiedyś nawet ludzie mogli tam wkraczać do Cienia. Jednak wraz z nadejściem cywilizacji i kroczących za nią Azlu, duchowe oblicze tego miejsca z czasem się zmieniło. Status atrakcji turystycznej wzmocnił Barierę, a duchowa siła tego miejsca zaczęła wygasać.

Terytoria miejskie

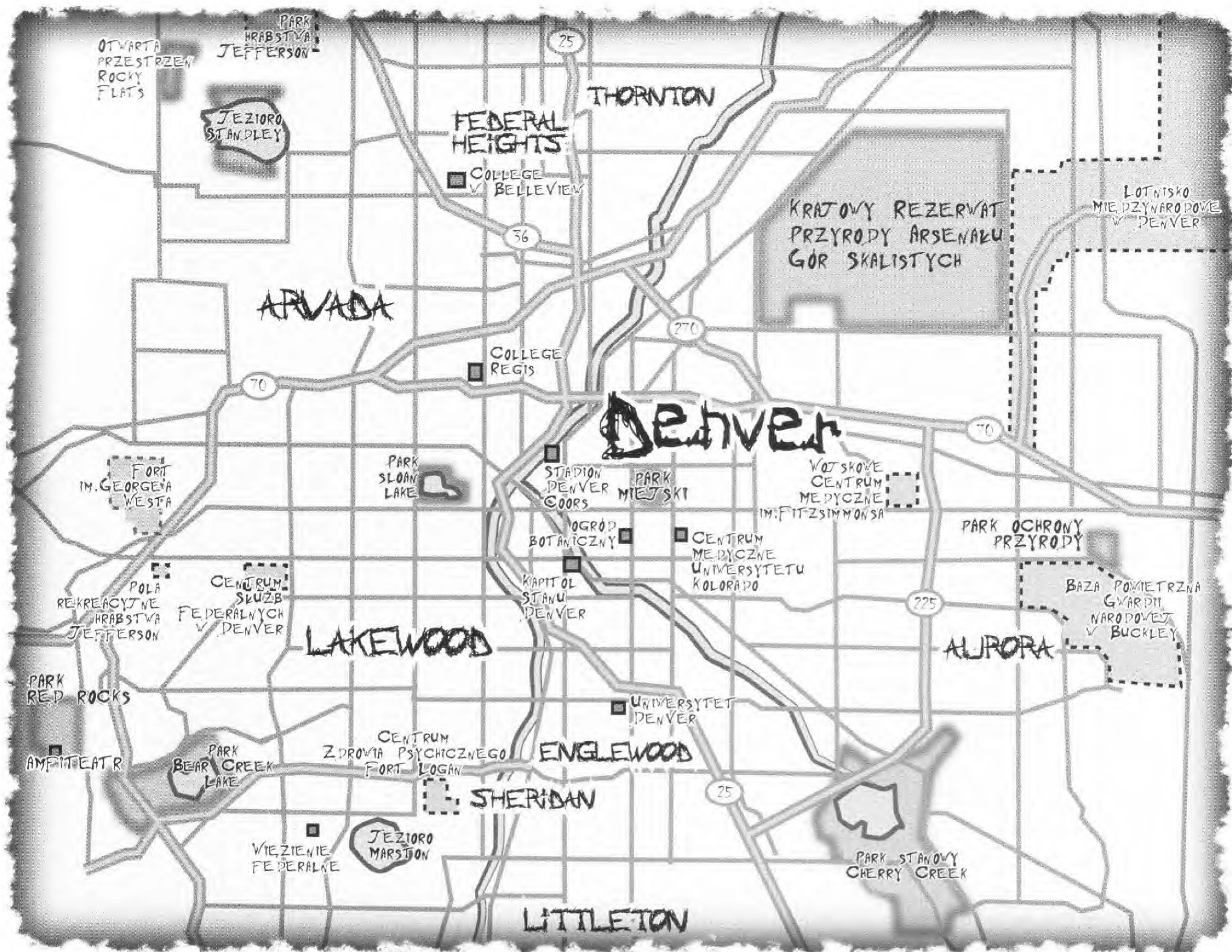
Denver jest centrum przemysłu i kultury miejskiej rejonu Gór Skalistych w stanie Kolorado. Miasta, takie jak Boulder, Castle Rock, Colorado Springs, Fort Collins czy Greely, stanowią satelity bądź substytuty głównego obszaru miejskiego. Nie wszystkie wilkołaki interesują się miejskimi terytoriami, wiele jednak żyje na takich terenach lub przeprowadza się tam, reagując w ten sposób na zakończenie niedawnego zamętu. Procesowi powrotu do miast przewodzą Władający Żelazem oraz Władcy Burz. Uważają oni nieustanny pęd ludzkości za odświeżający, a duchy szkła i stali – za intrygujące. W Denver, na przykład, nie brak ani owego pędu, ani takich duchów. Jest to więc idealny dom dla wilkołaków, które upodobały sobie tereny miejskie. Umożliwia im także łatwy dostęp do podnóża gór i ich wschodnich stoków. Co więcej, nawet w miastach można znaleźć mniej cywilizowane rejony, takie jak parki czy dzikie obszary. Ponieważ jednak ukształtowane zostały przez skoordynowany „postęp" i rozwój ludzkich inwestycji, uznawane są za część miasta. Zamieszkujące je duchy nie będą się więc zachowywały tak samo jak ich „dzikie" odpowiedniki.

Park miejski w Denver, na przykład, nie jest dosłownie terenem dzikim, ma jednak powierzchnię kilku ponad stu hektarów. Są tam ścieżki rowerowe, mnóstwo terenów zalesionych, dwa jeziora i liczne ogrody. Na tym terenie jest również położone miejskie zoo, w którym niedawno znalazły się białe wilki. Jest tu także Muzeum Historii Naturalnej. Ze względu na kojący dla wilkołaków wielkość otwartej przestrzeni, zaludnionej jednak na tyle gęsto, by nikt nie ważył się spróbować czegoś, co mogłoby ujawnić obecność istot nadnaturalnych, jest to idealne *tur*.

Innym, równie atrakcyjnym terenem są Ogrody Botaniczne w Denver. Na powierzchni około 10 hektarów, w sąsiedztwie Chesman Park, zgromadzone są 32 tysiące roślin z całego świata. Ilość duchowej energii zgromadzonej w tym miejscu jest wręcz wstrząsająca. Nawet podczas najazdu Gurdilaga, jego obecność miała niewielki wpływ na to miejsce – dlaczego tak jednak było, wiedzą jedynie Max Roman i Rachel Snow. Teraz, gdy ród idigam został rozpędzony, Ogrody mogą się stać silnym centrum nowego i drogocennego terytorium.

Gdy okupacja Gurdilaga dobiegła końca, zwycięzcy Odrzuceni odkryli, że mimo wszystko rezerwat Denver Mountain Park może zawierać najlepsze terytoria w całym Kolorado. Poszczególne watahy nieustannie jednak o nie rywalizują, a Cień nie odnowił się tu tak szybko, jak miało to miejsce gdzie indziej, właśnie ze względu na ciągłe zmiany w zwierzchności nad terytoriami. Mimo to obszar ten jest cudowny. Liczy ponad 5500 hektarów, które jako otwarta przestrzeń w całości zarządzane są przez miasto, choć większość terenu znajduje się poza jego granicami. Obszar ten jest gęsto zalesiony, co czyni go idealnym terenem łownym. Jeśli wataha jest w stanie wytyczyć i obronić wystarczająco duże terytorium w granicach parku, a do tego odpowiednio się nim zaopiekować, może odnieść niewiarygodne korzyści.

Colorado Springs to miasto średniej wielkości, zamieszkane przez kilkaset tysięcy osób. W jego pobli-



żu znajdują się liczne bazy wojskowe, między innymi Fort Carson, Bazy Sił Powietrznych Peterson i Shriever, a także Akademia Sił Powietrznych. Mieści się tu także Stacja Sił Powietrznych Cheyenne Mountain, w której granicach znajdują się struktury dowodzenia, na przykład NORAD. Żaden z wilkołaków nie ma znaczących wpływów w tej bazie, kilkoro Uratha jednak jest blisko związanych z wojskiem, więc mają dostęp do najświeższych informacji na temat planów rozwoju, które mogą wpłynąć na stan okolicy.

Tuż poza granicami Colorado Springs znajduje się otwarty park oraz muzeum historii naturalnej, zwane Ogrodem Bogów. Miejsce to służy jako *tur*, miejsce spotkań watah. Jest znane, ponieważ mieści się tu wiele najpiękniejszych formacji skalnych stanu, a także ze względu na swoją powierzchnię – ponad 500 hektarów. Jakaś cecha tego miejsca koi nerwy odwiedzających je ludzi, co z kolei powstrzymuje ich przed denerwowaniem duchów w parku oraz w otoczeniu ich własnych domów. Z czasem ten sztucznie wywołany spokój przemija, okoliczne wilkołaki zdają się jednak dokładać starań, by miejsce to pozostało oazą spokoju.

Na północny zachód od Denver znajduje się Boulder, miasto o niespełna 95 tysiącach mieszkańców. Wśród żyjących tam wilkołaków ma opinię niepokojąco cichego. Nie znaczy to, że wampiry ani Azlu, Beshilu, czy Nieskalane Plemiona nie interesują się tym terenem. Jeśli jednak takie istoty mają jakieś plany wobec okolicy, trzymają je w tajemnicy. Możliwe również, że tego rodzaju zagrożenia, nim zostaną dostrzeżone przez Uratha, szachowane są przez istoty odmienne od wilkołaków. To również nie rokuje najlepiej, ponieważ Gurdilag dołożył już wszelkich starań, by wyrugować z Denver zagrażające mu istoty nadprzyrodzone.

Fort Collins, położone na północy stanu, stanowi pomost pomiędzy Wyoming a miejskimi obszarami Kolorado. Wiele watah wykorzystywało ten teren jako miejsce przygotowań przed wyprawami łownymi na terytoria w Wyoming, teraz jednak obszar ten stanowi rodzaj schronienia dla wilkołaków Nieskalanych Plemion przygotowujących tam własne łowy.

W samym Denver zaś większość dawnych terytoriów znów stoi otworem i może je zająć każdy chętny. Terenów jest o wiele więcej niż watah, które są w stanie je zająć. Dysproporcja ta jest tak wielka, że niektórzy Uratha martwią się możliwością zajęcia wolnych terenów przez Nieskalanych albo Roje, nim zdołają się na nie wprowadzić sprzymierzeńcy Plemion Księżyca. Jeśli tak się stanie, obszary te mogą zostać wykorzystane jako baza wypadowa do ataków na tereny Odrzuconych. Nieskalani zaczęli już w ten sposób wykorzystywać Fort Collins.

Konflikty w Górach Skalistych

Wyzwania, którym okoliczni Odrzuceni muszą stawiać czoła, przyjmują zazwyczaj trzy formy. Pierwszą z nich są wewnętrzne waśnie związane z ludźmi wilczej krwi oraz nowo dostępnymi terytoriami. Istotne są również tarcia pomiędzy dwiema frakcjami, z których jedna popiera idee Maksa Romana, druga zaś opowiada się za punktem widzenia Rachel Snow. Dzielą one tutejszych Odrzuconych na dwa konkurencyjne obozy.

Drugą formą konfliktu są zewnętrzne zagrożenia, których spodziewać się można wszędzie, nie tylko w tym regionie. Należy tu wymienić: zmagania z Nieskalanymi, próby ograniczenia plagi oszalałych Beshilu, przełamywanie skostnienia wywoływanego przez Azlu, tropienie groźnych Nękanych i przepędzanie duchów z powrotem na drugą stronę Bariery. Odrzuceni muszą również wystrzegać się niedobitków armii sług Gurdilaga.

Konflikty wywołuje również konieczność strzeżenia świata duchów i dbania o Cień będący odbiciem terytorium Uratha. Okupacja Gurdilaga dokonała w *Hisil* Denver i jego okolic znacznych zniszczeń, a Odrzuceni nie znają jeszcze ich pełnych rozmiarów. Co więcej, ucieczka Uratha z miasta i pobliskich terytoriów oznaczała porzucenie wielu duchowych sprzymierzeńców, którzy zostali pojmani bądź zniszczeni. Była to dla tych duchów bardzo poważna obraza. Bratobójcze walki i ciężkie bitwy z Nieskalanymi nie poprawiły tej sytuacji. Gdy weźmie się pod uwagę, że mieszkańcy Królestwa Cieni nigdy nie byli zbyt przyjaźnie nastawieni do Odrzuconych, łatwo zorientować się, że – mimo możliwości, jakie dają Góry Skaliste – tereny te nie są bezpieczne ani łatwe do zdobycia.

Wewnętrzne waśnie

Jednym z największych problemów Uratha jako rasy jest kwestia ich rodzin. Uzurpacja Gurdilaga zerwała więzi między wieloma wilkołakami i liniami krwi, do których należały. Wilkołaki znające całą rozpiętość drzew genealogicznych rodzin wilczej krwi zginęły, a nowe dzieci rodziły się bez opieki doglądających ich Uratha. Teraz Uratha dokładają wszelkich starań, by zlokalizować tylu ludzi wilczej krwi, ilu tylko są w stanie. Łatwiej jednak coś takiego założyć, niż wykonać. Do tego jeszcze watahy konkurujące ze sobą o terytoria, na których żyje wilcza krew, stawiają tych ludzi w centrum sporów, o których nie mają pojęcia.

Dla niektórych wilkołaków (zwłaszcza oportunistów, którzy przybyli, gdy już pokonano Gurdilaga) założenie rodzin mających zapewnić trwałość ich dziedzictwu jest ważniejsze niż szukanie zaginionych kuzynów wilczej krwi. Podejście takie zazwyczaj nie prowadzi do konfliktów pomiędzy Odrzuconymi. *Może* jednak do tego dojść, jeśli jakiś Uratha zapragnie rozprzestrzenić swe geny w rodzinie połączonej krwią z jego zaciekłym rywalem. Wybuchów morderczej furii pomiędzy wrogami można się spodziewać również wtedy, gdy jeden z nich, zamiast posunąć się do zakazanego przez Przysięgę Księżyca bratobójstwa, postanowi dać upust swej antypatii, podnosząc rękę na rodzinę drugiego. Wraz z rozwo-



jem tych konfliktów pośród plemion dają się zaobserwować konkretne, instynktownie kształtowane preferencje.

Krwawe Szpony, na przykład, wybierają przede wszystkim silnych i zdyscyplinowanych ludzi o agresywnym podejściu do życia. Przyciągają ich, między innymi, oficerowie policji, surwiwalowcy i potomkowie wojowników Arapaho. Kościane Cienie poszukują krewnych o zainteresowania religijno-duchowych, od przyrodników po potomków Ute. Łowców w Mroku również przyciągają Arapaho, a także mieszkańcy miast żyjący na marginesie społeczeństwa. Władających Żelazem zainteresować może niemalże każdy – najsilniejsi przedstawiciele gatunku zarówno spośród nizin społecznych, jak i dziedziców baronów kolejowych, którzy umożliwili Denver przetrwanie (jak choćby w przypadku rodziny Maksa Romana). Podobnie jest z Władcami Burz – poszukują partnerów na wszystkich poziomach społecznych – od kontrahentów pracujących dla wojska (jak jedna z gałęzi rodziny Snow), po ambitnych mistyków spośród rdzennych ludów Kolorado.

Poza sprawami dotyczącymi rodzin wilkołaki muszą być również świadome mechanizmów społecznych kierujących Uratha zamieszkującymi Góry Skaliste. Nigdzie indziej ich wpływ na codzienne życie Odrzuconych nie jest tak mocno odczuwalny jak w Denver, w którym niedawno nastąpiły poważne zmiany. Miasto stało się domem dla zaskakującej liczby Uratha, większej niż jakiekolwiek inne na Zachodzie. Wilkołaki, oczywiście, nie cierpią z powodu przeludnienia. Większość terytoriów, nawet w granicach samego miasta, jest wciąż dostępna. Faktem jest jednak, że ani ocaleni, ani nowo przybyli do Denver Uratha nie żyją w próżni. W pobliżu obecnych jest wiele watah, które mogą wspierać się w potrzebie, jak pokazał to proces obalenia i zniszczenia Gurdilaga. Będą jednak także czekać na oznaki słabości u rywali, które można wykorzystać, by przejąć ich terytoria. Rywalizacja i nieustanne pokazy siły to główne elementy tutejszego życia. Drażliwy temat może podzielić okoliczne wilkołaki na dwa zażarcie zwalczające się obozy. Wielokrotnie zdarzało się to w historii Gór Skalistych, a po upadku Gurdilaga pojawiła się kolejna taka kwestia. Jest nią brak ideologicznego porozumienia pomiędzy Maksem Romanem, a Rachel Snow – przywódcami krucjaty, która zwróciła Uratha terytoria w Denver.

Po oczyszczeniu Denver ze skazy Gurdilaga Max Roman miał nadzieję na dalsze zjednoczenie Uratha na większą skalę. W jego utopijnej wizji Odrzuceni na całym kontynencie mogliby współpracować, niszcząc zagrożenia i wspólnie przejmując obowiązki Ojca Wilka. Dla Snow jednak były to rojenia marzyciela, który zapomniał, jak funkcjonuje otaczający go świat. Patrolowanie Cienia i zabezpieczenie własnego terytorium wymaga znacznej czujności, siły i zaradności, nawet gdy nie trzeba nieustannie bawić się w dyplomację i kompromisy. Układ, w którym watahy miałyby opuszczać



swe terytoria na całe dni, by wspierać innych, słabszych od siebie i odległych o wiele kilometrów Uratha, przyniósłby, według niej, znacznie więcej szkód niż korzyści.

Choć Roman uważa to za zdradę, odrzucenie jego ideałów przez Snow faktycznie odzwierciedla zasady, które rządzą światem otaczającym okolicznych Uratha. Niektórzy zajęli terytoria w Denver, inni zaś zajęli się odbudową swych watah, by wyrównać poniesione straty. Niektórzy z ocalonych oraz część nowo przybyłych, wykonują zaledwie plan minimum w temacie szeroko zakrojonej współpracy. Większość po prostu zalizała rany i wróciła na swe dawne terytoria, żyjąc tak jak przed nadejściem Romana. Bardzo wielu Uratha stara się jednak nie przeciwstawiać czynnie Romanowi. W niektórych z nich wykształcił się bowiem rodzaj respektu wobec potęgi szerokiej, nawet jeśli krótkotrwałej, współpracy wilkołaków oraz rezultatów, które dzięki niej udało się Maksowi osiągnąć. Rachel Snow postrzega jednak marzenie Władającego Żelazem jako niewłaściwy i na dłuższą metę niebezpieczny cel. Stawia mu więc opór dla dobra Ludu. Czyniąc to, usiłuje wywrzeć wrażenie na watahach przybywających do Denver i zasłużyć na ich szacunek. Gdy już go uzyska, z pewnością nie omieszka podsunąć kilku słów o znaczeniu prawdziwej niezależności.

Rywalizacja pomiędzy Romanem i Snow wprawia wiele okolicznych wilkołaków w zakłopotanie. Młodsi spośród przybyszy, wciąż starający się myśleć w ludzkich kategoriach, zazwyczaj początkowo chętniej popierają podejście Romana. Są pewni, że dialog i współpraca pomogą im rozprawić się ze stagnacją i egoizmem, które toczą wilkołaki zainteresowane wyłącznie własnymi sprawami. Inni widzą zaś logistyczną niewykonalność narzucenia wielkiej struktury społecznej rasie istot, której instynkty nakazują zajmowanie się przede wszystkim watahą i własnym terytorium. Spór ten toczyć się może bez końca, a przynajmniej dopóki jakieś znaczniejsze zagrożenie nie pojawi się na horyzoncie, wystawiając na próbę przekonania wilkołaków po obu stronach tego konfliktu.

Konflikty na zewnątrz

Choć Odrzuceni cieszą się w Górach Skalistych (a zwłaszcza w Denver) niespotykaną dotąd swobodą i perspektywami, ich prawdziwi wrogowie nie stracili kłów i pazurów. Wilkołaki Nieskalanych Plemion są wciąż liczniejsze za Zachodzie Stanów Zjednoczonych niż gdziekolwiek indziej na świecie, zaś Ogary Zguby czerpią korzyści z bólu i cierpień, których regionowi Denver przysporzył Gurdilag. Pierwotnie zamieszkujące tę okolicę duchy również nie zdążyły jeszcze zaleczyć ran, zaś Beshilu i Azlu działają na tyle skrycie, że trudno oszacować ich liczebność i aktywność.

Nieskalane Plemiona

Ze względu na powodzenie kampanii Maksa Romana w Denver Nieskalane Plemiona Gór Skalistych musiały przemyśleć swe dalsze kroki. Ich nienawiść wobec Odrzuconych jednak nie osłabła. W dodatku w związku z dużą liczną nowych i niezajętych terytoriów oraz toczącymi się pomiędzy Odrzuconymi konfliktami o te tereny, Nieskalani dysponują niespotykaną do tej pory szansą. Zaczęli się więc szybko i sprawnie wkradać na bezpańskie terytoria w Denver i pozostałych częściach regionu. Mają nadzieję stworzyć w ten sposób struktury wsparcia pozwalające im na przypuszczanie ataków na swych zdradzieckich kuzynów, nim jeszcze Plemiona Luny zorientują się w sytuacji. Ich zamiarem jest wykorzystanie obecnego stanu rozprzężenia związanego z odzyskiwaniem dawnych terytoriów w taki sam sposób, w jaki wykorzystały wybuch Bratobójczej Wojny.

Procesowi przyspieszonej kolonizacji regionu przewodzą Białe Pazury, w Denver znacznie intensywniej niż gdzie indziej współpracujące z pozostałymi Nieskalanymi. Kierują zaskakująco skuteczną kampanią wymierzoną w młode watahy zajmujące dzikie terytoria poza granicami Denver. Wykorzystują Żarliwych, by ci wprowadzali zamęt i demoralizowali Odrzuconych, zaś Królów Drapieżców, by polowali na tych, którzy oddalą się od swych watah. Dążą również do zabicia Maksa Romana i Rachel Snow, ponieważ to ich watahy są najsilniejsze w okolicy. Poza podburzaniem niezadowolonych duchów do wybuchów furii na terytoriach Odrzuconych oraz bezpośrednim atakowaniem Plemion Księżyca, co bardziej przebiegłe i wyrachowane Białe Pazury szpiegują oboje przywódców watah, by odkryć ich słabości, które można będzie później wykorzystać.

Fanatyczne i niebezpieczne dzieci Wściekłego Wilka również stwarzają wiele problemów. Ich słowa toczy subtelny jad, są w stanie namieszać w głowach zarówno młodym, jak i starym. Góry Skaliste to bezcenny skarb dla Żarliwych, a myśl o tym, że bez względu na wszystkie przejścia wciąż panują nad nim Odrzuceni, przepełnia ich czystą nienawiścią. Ich głównym celem jest teraz locus na *Sakendar Isi*, który przejęli na krótko w latach 90., a obecna terytorialna gorączka złota może stanowić odpowiednie okoliczności do przypuszczenia ponownego ataku. Wiele z wilkołaków, które przed laty odebrały Żarliwym ten teren, zginęło w walkach ze sługami Gurdilaga lub opuściło to miejsce, by zająć własne terytoria. Obrońcami *Sakendar Isi* są w większości niedoświadczeni Uratha, co Żarliwi zamierzają w pełni wykorzystać. Obecnie jednak Żarliwi nie są szczególnie zainteresowani naborem. Oczywiście nie odrzucą prawdziwie nawróconych. Głównym ich celem jest jednak osłabienie determinacji Odrzuconych, nim ci skoordynują swe działania. Jeśli to się uda, Żarliwi ukarzą Odrzuconych tak, jak nakazuje to nakaz zemsty za śmierć Ojca Wilka.

Królowie Drapieżców, być może, nie są najbardziej wyrafinowanym z zagrożeń dla Plemion Księżyca z Gór Skalistych, z pewnością jednak najbardziej przerażającym. Prowadzą ich wyrachowane umysły Biały Pazurów, a inspirują pełne pasji przekonania Żarliwych. Królowie Drapieżców stają się niepowstrzymaną siłą natury, niszczącą wszystko na swej drodze. Ich pierwszymi ofiarami są wilkołaki z terytoriów położonych poza Denver i okolicznymi miastami, gotowi są jednak przypuścić atak na miejskie wilkołaki, wypłoszone z terenów zurbanizowanych przez pozostałe Nieskalane Plemiona.

Pozostałe zagrożenia

Od najdawniejszych czasów w Kolorado działały Azlu, po kryjomu wzmacniając mur pomiędzy światami ducha i ciała. Baroni kolejowi zbudowali drogę dla pająków, a osadnicy mimowolnie stworzyli doskonałe środowisko dla rozwoju Pajęczego Roju. Azlu w większości przypadków wolą działać skrycie. Mimo to jednak grupa Azlu, która natknie się na osamotnioną i osłabioną watahę Uratha, nie zawaha się przed pochwyceniem jej członków i pożarciem ich smakowitych wnętrzności. W przeciwieństwie do Azlu, Beshilu Gór Skalistych są zezwierzęcone i prymitywne, przez co żadnemu z wilkołaków nie udaje się przewidzieć ich działań. Rój Szczurów zdaje się jednak równie zaniepokojony zniszczeniami w Cieniu, co Uratha. Choć prawdą jest, że Gurdilag pozostawił miejski Cień w strzępach i podburzył okoliczne duchy do chaotycznego wyrażania pogardy dla swych ustanowionych ról, jego działania wywołały jednak także wzmożoną aktywność Azlu. Ta zaś przyczyniła się do wzmocnienia Bariery na obszarze całego miasta i zmusiła Beshilu do adekwatnej reakcji.

Konflikty duchów

Po dziesięcioleciach, a, według niektórych, po całych wiekach ucisku i zamętu w okolicy, pradawne duchy regionu ukierunkowały swój gniew na duchy i Uratha z Denver, czyniąc Królestwo Cieni jeszcze bardziej niestabilnym i niebezpiecznym. Na skutek uzurpacji okolicy przez Gurdilaga, niszczycielskie duchy szalały w Cieniu po ulicach Denver, zaś duchy osamotnienia, emocjonalnej pustki i uległości bezczynnie dryfowały po chodnikach. Duchy gór musiały oprzeć się ekspansji skazy toczącej miasto, walce z intruzami i próbom odebrania terytoriów, które uważały za im należne. Obecnie duchy z obu stron tej barykady atakują Uratha – nowo przybyłe chcą, by cierpieli i ginęli, zaś duchy gór, o ironio, winią wilkołaki za zbyt wielką zwłokę w zwalczaniu tego, co działo się w mieście.

Do tego Azlu, pod nieobecność wilkołaków mogących atakować ich gniazda, w znacznym stopniu wzmocniły Barierę w Denver. Ich aktywność przepędziła wiele okolicznych duchów, które teraz rozpaczliwie starają się wrócić tam, gdzie ich miejsce. Niektóre skłonne są wspierać wilkołaki, lub przynajmniej tolerować, jeśli pomoże im to odzyskać domy. Inne jednak bez wahania atakują Uratha, zanim te potraktują je tak samo, jak robili to słudzy Gurdilaga. Wiele z tych duchów polegało na Uratha przed nadejściem idigam i doskonale pamiętają, jak zostały porzucone przez swoich obrońców i opiekunów.

Bez żadnej przesady można powiedzieć, że Królestwo Cieni w okolicach Denver jest obecnie w opłakanym stanie. Duchowy krajobraz miasta znaczą Pustkowia. Wilkołaki muszą kontrolować hordy zdziczałych duchów, desperacko przepędzając co bardziej złośliwe z nich i zaprowadzając porządek pośród pozostałych. To frustrująca praca, ktoś jednak musi ją wykonywać. Większość z miejskich duchów odnosi się równie wyrozumiale wobec Uratha, co duchy w innych regionach kraju. O ile więc wataha poważnie traktuje swe obowiązki i nie narzuca się duchom, te po jakimś czasie mogą być skłonne stać się jej sprzymierzeńcami. Okupacja Gurdilaga przyniosła przecież duchom niespotykane cierpienia, a wiele z nich zostało przez nią okaleczonych nie mniej niż ludzie, którzy przetrwali rządy idigam. Więc choć duchom może się to nie podobać, to do wilkołaków należy odbicie należnych im terytoriów.

Obrzeża Denver jednak, a także pozostałych miast w Górach Skalistych, to miejsca ciągłych utarczek o kontrolę nad terytoriami. Granice i przymierza zmieniają się tam jak w kalejdoskopie, a wilkołaki wkraczające tam w świat duchów mogą się natknąć na śmiertelne niebezpieczeństwa. Okazanie jakiejkolwiek przychylności wobec jednej ze stron konfliktu może spowodować, że Uratha znajdą się w samym jego centrum, odwracając się od drugiej ze stron i czyniąc z niej grupę swych wrogów. Z drugiej strony jednak wataha posiadająca terytorium, które oddziela obie strony konfliktu, może być zmuszona do nieustannych renegocjacji paktów, wraz ze zmianami granic terytoriów zajmowanych przez duchy.

Jeszcze dalej od miast znajdują się niewielkie wioski lub nawet domki myśliwskie w głębi lasów. Duchy tych pomniejszych siedlisk w większości wypadków niechętnie wypracowały przymierza z duchami natury, ponieważ nie mają wystarczającej siły, by się im przeciwstawić. Wiele mniejszych miasteczek nie oddziałuje na środowisko naturalne w takim stopniu, by starsze duchy tych ziem dostrzegły ich wpływ, przez co zostają całkowicie zignorowane. Pewne miasteczka skupiają jednak w swych granicach mroczne i spaczone duchy, które najlepiej pozostawić samym sobie; inne zaś tworzą mielizny, w które wpadają nieuważni podróżnicy.

Lokalne postaci

Poniżej zaprezentowano wybór Uratha spośród ważnych i rozpoznawalnych watah Odrzuconych z Gór Skalistych. Mogą stać się w danej kronice silnymi sprzymierzeńcami, potężnymi rywalami lub po prostu znajomymi twarzami – wszystko w zależności od preferencji graczy i stylu kroniki.

Srebrny Syndykat

Srebrny Syndykat jest jedną z najpotężniejszych watah w Kolorado. Pod przywództwem Maksa Romana wilkołaki te stworzyły rdzeń koalicji watah Odrzuconych, która wykurzyła Gurdilaga z Denver.

Niestety za krucjatę przeciwko sługom Gurdilaga przyszło im słono zapłacić, tak samo jak za pierwsze starcia z nim, Bratobójczą Wojnę, oraz późniejsze ataki Nieskalanych. Ostatnią z bitew przeżyło zaledwie troje z ósemki członków Syndykatu. Roman wciąż ma blizny po ranach odniesionych w tej bitwie. Syndykat niedawno odbudował nieco swe szeregi, a także swe materialne, ekonomiczne i duchowe zasoby. Ma nadzieję, że dysponując silniejszą bazą, będzie w stanie spełnić marzenie Romana o długotrwałym międzyplemiennym przymierzu. Do tego czasu

Syndykat zamierza poszerzać swe zasoby, w niemałym stopniu dzięki potężnemu locus znajdującemu się w biurowym drapaczu chmur w centrum Denver, zwanym Srebrzystym Budynkiem. Obecnie pozostałymi członkami watahy są: Richard Canfield (Rahu Krwawych Szponów), Jason „Tycho" Champlain (Ithaeur Władających Żelazem), Andrea Waters (Cahalith Kościanych Cieni), Plotka (Irraka Władających Żelazem), Subtelna Burza (Ithaeur Władców Burz), oraz Elise „Skowyt-Kruszący-Szkło" (Cahalith Łowców w Mroku). Totemem watahy jest Srebrny Sokół.



Max Roman

Patronat: Elodoth

Plemię: Władający Żelazem

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Czujność 4, Determinacja 6

Atrybuty Fizyczne: Siła 4 (5/7/6/4), Zręczność 5 (5/6/7/7), Wytrzymałość 5 (6/7/7/6)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 5 (4/5/2/5), Opanowanie 4

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja 4, Informatyka 3, Medycyna 2, Nauka 2, Okultyzm 4, Polityka (Uratha, ludzie) 4, Wykształcenie (biznes) 3

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 4, Broń Biała (klaive) 4, Broń Palna 1, Prowadzenie 2, Przetrwanie 4, Skradanie się 3, Wysportowanie 3

Umiejętności Społeczne: Empatia (tłumy) 5, Obycie 4, Oszustwo 5, Perswazja 3, Półświatek 4, Zastraszanie 5, Zwierzęta 3

Atuty: Sprzymierzeńcy (przywódcy lokalnych watah) 3, Sprzymierzeńcy (przywódcy watah z Chicago) 1, Kontakty (finansjera, przemysł, stacje telewizyjne, gastronomia) 4, Fetysz (miecz klaive) 5, Przywódca, Język (Pierwsza Mowa) 1, Zasoby 5, Totem 3, Unik w Walce Bronią Białą

Pierwotne Instynkty: 6

Siła Woli: 10

Harmonia: 6

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 15/3

Cnota: Wiara

Skaza: Chciwość

Zdrowie: 10 (12/14/13/10)

Inicjatywa: 9 (9/10/11/11)

Obrona: 4 (wszystkie formy)

Szybkość: 14 (15/18/21/19)

Uznanie: Przebiegłość 5, Chwała 2, Honor 4, Czystość 1, Mądrość 1

Dary: (1) Podskórna Woń, Poznanie Imienia, Przynęta Wilczej Krwi, Właściwe Słowa, Wyczucie Podłości; (2) Błogosławieństwo Podróżnego, Kompania, Woń Skazy, Wymuszenie Prawdy; (3) Erudycja, Prawdziwy Przywódca, Zawieszenie Broni; (4) Poznanie Drogi, Wzmaganie Szału; (5) Złącz lub Dziel

Rytuały: 5; wszystkie rytuały zawarte w rozdziale drugim.

Max Roman to wilkołak skrywający mnóstwo tajemnic. Jedną z istotniejszych jest sposób, w jaki udało mu się odkryć tabu Gurdilaga. Wszyscy w Górach Skalistych mają jednak przynajmniej ogólne pojęcie o jego pochodzeniu. Pochodzi on z bogatej chicagowskiej rodziny; wśród jego przodków było wielu Władających Żelazem. Pośród nich były wilkołaki, które zapobiegły przejęciu Denver przez Mariannę i jej wampirze sługi. Jako młody wilkołak sam przeniósł się do Denver i żył tam, dopóki nie wypędził go Gurdilag. Pokonany i załamany udał się z powrotem do Chicago, gdzie przełom duchowy odnowił jego pewność siebie. Odbudował Srebrny Syndykat i poprowadził watahę na wyprawę w ostępy świata duchów, gdzie odkryli tajemnicę tabu Gurdilaga. Powrócił wtedy do pogrążonych w walce Gór Skalistych, przemieniając podzielone watahy regionu w tymczasową, ale i potężną armię.

Roman to osoba wysoka i postawna. Ma nieco ponad 40 lat, choć dzięki wilkołaczemu metabolizmowi wygląda na dziesięć lat mniej. Jego włosy są siwe, nie ma jednak najmniejszych oznak łysienia. W ludzkiej formie nosi kozią bródkę. Zazwyczaj ubiera się w drogie garnitury, zawsze jednak odpowiednio do danej sytuacji – nosi więc wszystko, od mundurów polowych po kowbojki.

Max Roman jest silnym, charyzmatycznym przywódcą, owładniętym marzeniem o zjednoczeniu Plemion Księżyca pod wspólnym sztandarem, dając im jeden cel. Wierzy, że jeśli wiele watah Odrzuconych z całego kontynentu zostałoby połączonych w jedną armię Uratha byliby w stanie naprawdę stać się kowalami własnego losu.

Echa Gromu

Podobnie jak wiele innych watah, Echa Gromu, którym przewodzi Rachel Snow, poniosły poważne straty podczas

ostatnich niepokojów w Denver. Rachel jednak, w przeciwieństwie do przywódców pozostałych watah, stanowczo odmówiła wzmocnienia szeregów swej watahy wilkołakami z innych plemion. Co więcej, Snow uważa, że jedynym sposobem na odzyskanie przez Uratha pradawnych mocy utraconych po śmierci Ojca Wilka są nieustanne konflikty i próby. Sednem sprawy jest osobista siła. Potęga watahy lub plemienia również jest istotna, jednak prawdziwa siła wojownika płynie ze zwycięstw odniesionych dzięki wszelkim dostępnym środkom. Snow uważa snute przez Romana plany przymierza za co najmniej naiwne, a w najgorszym wypadku widzi w nich rojenia dążącego do autodestrukcji głupca. Wsparła działania przeciw Gurdilagowi i jego sługom wyłącznie z konieczności; przemowy o długofalowych paktach oraz idealistycznych przymierzach powodują jej instynktowny sprzeciw. Przeprowadzili już z Romanem wiele „dyskusji" na ten temat i gdy kilkukrotnie zdecydowali się na spotkanie w cztery oczy, od rozszarpania sobie gardeł powstrzymała ich wyłącznie wiara w Przysięgę Księżyca.

Echa Gromu to także czwórka innych Władców Burz. „Huk-Gromu" (znany także jako „Huk-Junior") jest Rahu, Marla Price to Cahalith, Sergei „Cicha-Stal" to Irraka, zaś „Błyskawica" Ferrara jest Ithaeurem. Totemem watahy jest Wilk-Który-Samotnie-Zadaje-Cios.

Rachel Snow

Patronat: Elodoth

Plemię: Władcy Burz

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 4, Czujność 5, Determinacja 4

Atrybuty Fizyczne: Siła 4 (5/7/6/4), Zręczność 5 (5/6/7/7), Wytrzymałość 5 (6/7/7/6)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 3 (2/3/0/3), Opanowanie 5

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja 5, Informatyka 2, Medycyna 3, Okultyzm 5, Polityka (Uratha) 5, Rzemiosło 4, Wykształcenie 4

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 5, Broń Biała 3, Broń Palna 3, Przetrwanie 5, Skradanie się 5, Wysportowanie 5

Umiejętności Społeczne: Ekspresja (skowyt) 3, Empatia 4, Oszustwo (insynuacje) 5, Perswazja 3, Półświatek 5, Zastraszanie (pojedynek spojrzeń) 4

Atuty: Sprzymierzeńcy (przywódcy okolicznych watah) 2, Unik w Bijatyce, Zdrowy Rozsądek, Kontakty (kontrahenci Departamentu Obrony, nowobogaccy) 2, Rozbrojenie, Fetysz 2, Przywódca, Język (Pierwsza Mowa) 1, Zasoby 4, Totem 4

Pierwotne Instynkty: 6

Siła Woli: 9

Harmonia: 5

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 15/3

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Gniew

Zdrowie: 9 (11/13/12/9)

Inicjatywa: 10 (10/11/12/12)

Obrona: 5 (wszystkie formy)

Szybkość: 14 (15/18/21/19)

Uznanie: Przebiegłość 3, Chwała 3, Honor 4, Czystość 3

Dary: (1) Częściowa Przemiana, Ostrzegawcze Warknięcie, Podskórna Woń, Poznanie Imienia, Rozplątanie Języka, Wyczucie Podłości; (2) Dyktat Luny, Kradzież-Skóry , Piaskiem w Oczy, Wymuszenie Prawdy; (3) Głos Przywódcy, Srebrne Szczęki; (4) Złamanie Opornych

Rytuały: 5; wszystkie rytuały zawarte w rozdziale drugim.

Rachel Snow pochodzi z długiej i wybitnej linii amerykańskich Władców Burz. Urodziła się w Colorado Springs, a jej dalsza rodzina mocno związana jest z licznymi gałęziami przemysłu wojskowego, które mają swe siedziby w Kolorado. Niektórzy z lokalnych mieszkańców żartują, że za każdą bombę, która wybucha w Iraku, rodzina Snow dostaje tysiąc dolarów. Choć nie należy do nich żaden z większych kontrahentów Departamentu Obrony, takich jak Boeing czy Martin Marietta, firmy zarządzane przez tę rodzinę dostarczają części i świadczą usługi wszystkim największym graczom tego rynku. Rachel wierzy w konieczność brania za wszystko osobistej odpowiedzialności. Obrzydzeniem napawa ją myśl o tym, że mogłaby zawdzięczać coś komuś innemu. Przez lata prowadziła ekspedycje na terytoria otaczające Denver, przeprowadzając precyzyjne uderzenia przeciw działającym tam sługom Gurdilaga, by zapobiec zajmowaniu przez nich kolejnych terenów. Jej inteligencja i doświadczenie sprawiły, że Echa Burzy były niezastąpionymi w wojnie prowadzonej przez Romana. Zdecydowanie wsparła wspólny wysiłek odbicia Denver, dlatego jej późniejsza odmowa poparcia dla międzyplemiennego przymierza wydała się Romanowi zdradą. Rachel Snow twierdzi jednak, że nigdy nie poparła niczego poza samym konfliktem. Twierdzi również, że konflikty pomiędzy tymi, którzy przetrwali bitwę z Gurdilagiem, na zasadzie selekcji naturalnej uczynią ich lepszymi wojownikami. Od czasu odzyskania Denver jej wataha wyszukuje ogniska konflik-



tów i w razie konieczności podsyca je. Po kryjomu Snow zachęca do walki obie strony i sowicie nagradza zwycięzców.

Rodzina Snow to rozbudowany klan wilczej krwi pochodzącej od Władców Burz, który posiada swe odnogi na całym świecie. Rachel wywodzi się z linii o silnych związkach z Ameryką Południową. Ma więc oliwkową skórę i ciemne oczy. Ciemne są również i jej włosy, które ścina krótko (choć elegancko), by nie przeszkadzały jej w walce. Nie nosi zbyt wiele biżuterii, wyjątek robi dla naszyjnika będącego fetyszem.

Rachel jest silna, pewna siebie i zawsze panuje nad sytuacją. Wykorzystuje każdą dostępną broń, a także chytrość i przebiegłość, by wzmocnić siebie i swą watahę. Jest potężnym wojownikiem, zdaje sobie jednak sprawę z tego, że nie wszystkie bitwy można wygrać dzięki klaive'om i pazurom. Z równą łatwością walczy więc na słowa.

Nowa Nadzieja

Jednym z pomysłów Romana na skłonienie Plemion Księżyca do współpracy jest wyciągnięcie ręki do młodych, wieloplemiennych watah i zachęcanie ich, by poszukały dla siebie terytorium w Górach Skalistych. Roman przekonany jest, że różnorodność w przynależności plemiennej doprowadzi do pojawienia się nowych rozwiązań i nowego sposobu myślenia.

Poniższa wieloplemienna wataha, zwąca się Nową Nadzieją, złożona jest z młodych wilkołaków, które niedawno przeszły swą inicjację plemienną. Była jedną z pierwszych, które odpowiedziały na wezwanie Maksa Romana. Starał się wpoić im ideały współpracy i koleżeństwa, zaś Rachel Snow postawiła sobie za cel sprawienie, by „dorośli i zajęli się wreszcie naprawdę istotnymi sprawami". Sami członkowie Nowej Nadziei woleliby, by pozostawiono ich sobie samym, by mogli zająć jakieś terytorium, znaleźć sobie dorównujących im sprzymierzeńców i by rozniosły się wieści o uznaniu, jakim cieszą się wśród duchów.

Oprócz alfy, Jacka „Ciernia-Dzierzby" Kinnesona, Nowa Nadzieja to także: Arden Kantner (Ithaeur Łowców w Mroku), Fred „Tryb" Niven (Irraka Władających Żelazem), Nikki Stone (Cahalith Władców Burz) oraz Amy „Dziewięć-Pazurów " (Rahu Krwawych Szponów).

Jack „Cierń-Dzierzba" Kinneson

Patronat: Elodoth

Plemię: Kościane Cienie

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 2, Czujność 2, Determinacja 3

Atrybuty Fizyczne: Siła 2 (3/5/4/2), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (3/4/4/3)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 3, Manipulacja 2 (1/2/0/2), Opanowanie 3

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja (detale) 3, Informatyka 1, Okultyzm 2, Polityka (zgromadzenia Uratha) 1, Rzemiosło 1, Wykształcenie 3

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 1, Broń Biała (włócznie) 2, Wysportowanie 1

Umiejętności Społeczne: Empatia 1, Obycie 1, Oszustwo (planowanie zasadzek) 1, Perswazja 2, Zastraszanie 1

Atuty: Fetysz (włócznia) 3, Język (Pierwsza Mowa) 1, Wyciszenie, Mentor 2



Pierwotne Instynkty: 1

Siła Woli: 6

Harmonia: 7

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 10/1

Cnota: Umiarkowanie

Skaza: Lenistwo

Zdrowie: 7 (9/11/10/7)

Inicjatywa: 5 (5/6/7/7)

Obrona: 2 (wszystkie formy)

Szybkość: 9 (10/13/16/14)

Uznanie: Przebiegłość 1, Honor 1, Mądrość 1

Dary: (1) Ochrona przed Drapieżnikami, Podskórna Woń, Wyczucie Podłości

Rytuały: 1; Rytuał Dedykacji, Wspólny Trop

Jack dorastał w Colorado Springs, w dobrze sytuowanej rodzinie klasy średniej. O ojcu wiedział tyle, ile powiedziała mu matka – że „pracował za granicą na zlecenie rządu". Pewnej nocy, gdy po koncercie rockowym wychodził z amfiteatru Red Rocks w Denver, zdało mu się, że ktoś go obserwuje. Nie dostrzegł jednak niczego podejrzanego. Gdy wracał do domu autostradą, jadący z wyłączonymi światłami van niemalże zepchnął go z drogi. Minąwszy go, pojechał do przodu i zawrócił, ruszając z impetem na pożyczoną Hondę Jacka. Ledwo uniknął zderzenia, coś jednak uderzyło o jego dach, który po chwili został zdarty przez bladą, delikatną dłoń. Należała do młodej – być może szesnastoletniej – dziewczyny. Jej oczy gorzały jednak czerwono, a jej usta pełne były zakrzywionych do wewnątrz,

ostrych jak brzytwa, czarnych zębów. Jack utracił kontrolę nad samochodem i wjechał w płot. Na chwilę stracił przytomność. Odzyskując ją, poczuł ogromny ból – do ziemi przygniatała go ta istota. Olbrzymi biały pazur odciągnął ją, nim Jack zorientował się, co się dzieje. Zobaczył spoglądający na niego ogromny wilczy łeb, który zawahał się chwilę, po czym ugryzł go w tym samym miejscu, w którym ugryzła go dziewczyna. Jack na dobre stracił przytomność.

Wiele lat później Jack poszedł do college'u. Został jednak z niego wyrzucony. Przechodził przez kolejne nieudane związki, tracił kolejne posady. Tracił też kontrolę nad własnym życiem, co skutkowało ruiną zdrowia psychicznego. Pewnej nocy po prostu pękł. Nie pamięta okoliczności, w jakich do tego doszło, lub po prostu nie chce ich pamiętać. Gdy obudził się nazajutrz po Szale, nad łóżkiem stał jego ojciec. Opisał Jackowi jego dziedzictwo, wyjaśnił również, że nie sądził, by Jack był wilkołakiem tak samo jak on. Spodziewał się, że Przemiana, jeśli miała nastąpić, przydarzyłaby się znacznie wcześniej, tak samo jak w jego przypadku. Od tego czasu życie Jacka zmieniło się całkowicie. Chciał wrócić do szkoły i pogodzić ją z twardym reżimem treningów narzuconym przez ojca, w końcu jednak znów go wyrzucono. Na coś trzeba było się zdecydować, a jego ojciec, znany jako Niedźwiedzia-Czaszka, był znacznie bardziej przekonujący niż którykolwiek ze szkolnych doradców.

Po Rytuale Inicjacji Jack zaskoczył swego ojca, wybierając Nową Nadzieję, wieloplemienną watahę, zamiast watahy Niedźwiedziej-Czaszki. Twierdził, że to szansa na przedstawienie innym plemionom dawnych zwyczajów, których dochowywały już jedynie Kościane Cienie. Ojciec jednak podejrzewa, że głównym powodem była chęć rozstania się z nim, zachował jednak pełne goryczy milczenie. Na koniec Rytuału Inicjacji sprezentował nawet swemu synowi fetysz – krótką włócznię.

Jack stara się teraz pogodzić światy, między którymi się porusza. Nowa Nadzieja potrzebuje jego przywództwa, nie tylko przez wzgląd na patronat, ale także z uwagi na jego naturalny talent. Nie jest najmądrzejszym z nich (jak Arden), ani najsprytniejszym (jak Nikki), nie jest też najsilniejszy (jak Tryb) czy najszybszy (jak Amy). Widzi jednak, jak można wykorzystać silne punkty watahy, czyniąc ją czymś więcej niż tylko sumą jej części składowych. Z całej watahy jest tym najbardziej „uczłowieczonym", ponieważ dorastał na względnie spokojnych przedmieściach. Jest nawet w stanie wykroić nieco czasu na kilka godzin zajęć w każdym semestrze, starając się skończyć wreszcie psychologię. Wie, że nigdy nie będzie mógł pójść na akademię medyczną ani praktykować swego zawodu, pragnie jednak chociaż ukończyć studia. Nie cierpi pozostawiać niedokończonych spraw.

Cierń-Dzierzby ma niewiele ponad 30 lat, choć wygląda na starszego. Nosi ciemne ubrania; najbardziej lubi skórzaną kurtkę, która, jak dotąd, dzielnie znosi trudy wilkołaczego życia. Ma przeszywająco niebieskie oczy i przedwcześnie posiwiałe skronie. Czujnie obserwuje swoje otoczenie, szczególnie bacząc na członków swej watahy. W wilczej formie jego futro lśni śnieżną bielą.

Do Jacka należy myślenie i planowanie. Z pewnością kryją się w nim pasja i ogień, tak charakterystyczne dla wszystkich Uratha, łagodzi je jednak siłą swej woli i intelektem. Inni słuchają go, ponieważ potrafi wykorzystać ich talenty na nowe i nieraz zaskakujące sposoby. Choć każdy z członków Nowej Nadziei jest potężnym przeciwnikiem, Jack czyni swą watahę czymś więcej. Wataha wysoko go ceni i darzy szacunkiem, Jack jednak wymaga od siebie więcej niż inni. Jako alfa watahy, uznaje każdą jej porażkę za własną, choć jej zwycięstwa nazywa efektem pracy zespołowej. Ma nadzieję, że kiedyś nabierze wystarczająco dużo pewności siebie, by wyjść z cienia ojca i pokazać wszystkim, kim tak naprawdę jest.

Czerwone Noże

Czerwone Noże są pod wieloma względami idealnym przykładem wilkołaczej watahy. Jest tak dzięki oddaniu nie górnolotnym celom, lecz własnemu terytorium, łowom i skupieniu na chwili obecnej. Noże i ich krewni żyją na swej ziemi, uprawiają własne jedzenie i polują na dziką zwierzynę. Niemniej jednak w rozświetlone księżycem noce Czerwone Noże oddalają się, by prowadzić zgoła odmienne łowy. Ich ofiarą może stać się zarówno zbuntowany duch dosiadający niedźwiedzia, jak i grupa turystów, którzy nie przestrzegali zasady „rób wyłącznie zdjęcia, nie zostawiaj po sobie niczego oprócz śladów stóp". Czerwone Noże polują na intruzów z wielką gorliwością.

Wataha ta zawarła pakt z Echami Gromu. Noże zgodziły się ruszać Echom na pomoc, gdy nadejdzie wezwanie, zaś Echa zapewniają im dostęp do wyposażenia, którego Noże nie byłyby w stanie pozyskać w inny sposób. Gdy wataha musi płacić za swoje zakupy, zazwyczaj korzysta w tym celu z kart kredytowych i pieniędzy odebranych swej ludzkiej zwierzynie. Czasami też po prostu świadczy Echom pewne usługi. Zdarza się również, że Noże pracują dla innych watah, występując w roli tymczasowych strażników opuszczanych terytoriów. Nie do końca podoba im się pomysł wykorzystywania swych talentów do zdobywania czegoś tak przyziemnego jak pieniądze. Opuszczają więc terytorium wyłącznie wtedy, gdy ich skarbiec pustoszeje albo gdy potrzebują jakiegoś konkretnego przedmiotu.

Razem z alfą watahy, nazywającym siebie Honcho, do Czerwonych Noży należą wyłącznie Krwawe Szpony: Trep (Rahu), Zjawa (Irraka), Komandos (Irraka) oraz Chrup (Cahalith). Wataha ma swą bazę w niewielkim i łatwym do przeoczenia kompleksie na pograniczu Kolorado i Wyoming, a jej totemem jest Grasujący-Wilk.

Honcho

Patronat: Cahalith

Plemię: Krwawe Szpony

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 2, Czujność 3, Determinacja 4

Atrybuty Fizyczne: Siła 3 (4/6/5/3), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 4 (5/6/6/5)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 3, Manipulacja 2 (2/3/0/3), Opanowanie 3

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja (język ciała) 1, Medycyna 1, Nauka 1, Okultyzm 1, Rzemiosło (pojazdy) 3, Wykształcenie 1

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka (brudne sztuczki) 3, Broń Biała (noże) 2, Broń Palna (karabiny) 4, Prowadzenie (bezdroża) 1, Przetrwanie (nawigacja) 3, Skradanie się (kamuflaż) 2, Wysportowanie (rzucanie) 3, Złodziejstwo 2



Umiejętności Społeczne: Oszustwo 2, Perswazja 2, Zastraszanie 3

Atuty: Kontakty (surwiwaliści, weterani wojskowi) 2, Język (Pierwsza Mowa, rosyjski, hiszpański) 3, Zasoby 2, Totem 2

Pierwotne Instynkty: 3

Siła Woli: 7

Harmonia: 5

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 12/1

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Pycha

Zdrowie: 9 (11/13/12/9)

Inicjatywa: 7 (7/8/9/9)

Obrona: 3 (wszystkie formy)

Szybkość: 12 (13/16/19/17)

Uznanie: Chwała 3, Czystość 1

Dary: (1) Lewy Sprzęt, Świadomość Watahy, Właściwe Słowa; (2) Kompania, Odporność na Ból; (3) Prawdziwy Przywódca

Rytuały: 2; (1) Wypędzenie Człowieka, Rytuał Pochówku, Wspólny Trop; (2) Oczyszczenie Krwi, Uświęcenie Amuletu

Do Honcho należy zadanie nie do pozazdroszczenia – kontrolowanie rozszalałej bandy odurzonych testosteronem wilkołaków. On jednak kocha tę robotę. Odsłużył dwie zmiany w Marines. Podczas „nieoficjalnej" misji w Kolumbii, gdy toczono „wojnę z narkotykami", stracił cały swój oddział pod ogniem wroga. Sam odniósł wiele ran postrzałowych, wskutek czego w jednej chwili przeszedł Pierwszą Przemianę. Momentalnie stał się pełną chwały maszyną do zabijania, którą zawsze pragnął być. Gdy wreszcie się ocknął, leżał pokryty krwią pośród rozszarpanych zwłok. Wrócił do Stanów, gdzie po cichu odszedł z wojska. Jego sprawowanie zaprowadziłoby go pod sąd wojskowy, gdyby tylko była to oficjalna misja. Niedługo po opuszczeniu wojska odkrył prawdę o sobie.

Honcho nie zawraca sobie głowy tradycyjną bronią – miecze i włócznie nieszczególnie go interesują. Czasem tęskni do czasów czernionego metalu i oparzeń od prochu. Nawet on jednak nie jest w stanie zmusić się do stania w miejscu i strzelania, gdy wszystkie jego instynkty krzyczą, by przyjął formę Gauru i rozdarł wroga na strzępy. W ludzkiej formie Honcho może uchodzić wyłącznie za żołnierza. Szerokie barki, krótko i równo ścięte włosy oraz godna parady sylwetka mówią to jasno wszystkim, z wyjątkiem najbardziej niedomyślnych.

Anioły Blizn

Anioły Blizn to wataha o historii sięgającej lat 40., gdy pierwsi jej członkowie walczyli z potężnym duchem dróg, który urósł karmiąc się straszliwymi wypadkami mającymi miejsce na jednym z okolicznych zakrętów. Anioły Blizn są jedną z najstarszych wciąż aktywnych watah Krwawych Szponów. Zawdzięczają to zwyczajowi nieustannego poszukiwania młodej krwi. Anioły sprawują pieczę nad siecią autostrad międzystanowych, które znaczą Góry Skaliste. Nieustannie przeczesują drogi w poszukiwaniu nowych wyzwań. Ze względów czysto praktycznych nie rzucają wyzwań każdemu wilkołakowi, który ośmieli się poruszać po „ich" drogach. Znaczą jednak swoje terytorium i przysparzają mnóstwo kłopotów watahom, które nie szanują jego granic.

Dla ludzi Anioły Blizn to kolejny z motocyklowych gangów, choć jeśli ktoś spotka ich osobiście, będą znacznie straszniejsi niż pozostałe gangi. Nawet chowane pod najszczelniejszym kloszem mieszczuchy będą w stanie odczuć różnicę.

Poza alfą watahy, Jerrym „Księciem" Needhamem, w skład watahy wchodzą: Grzechotnik (Irraka Krwawych Szponów), Napraw (Ithaeur Władających Żelazem), Ogień-Piekieł (Rahu Krwawych Szponów) oraz Dym (Irraka Krwawych Szponów). Ich totemem jest Wygłodniały-Gepard.

Jerry „Książę" Needham

Patronat: Elodoth

Plemię: Czerwone Szpony

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 2, Czujność 3, Determinacja 2

Atrybuty Fizyczne: Siła 3 (4/6/5/3), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (4/5/5/4)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 2 (1/2/0/2), Opanowanie 4

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja (tuszowanie śladów w miejscu zbrodni) 2, Okultyzm 2, Rzemiosło (motocykle) 2

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 4, Broń Biała (łańcuchy) 2, Broń Palna (pistolety) 2, Prowadzenie (kaskaderstwo, motocykle) 4, Przetrwanie 1, Skradanie się 2, Wysportowanie 2, Złodziejstwo 2

Umiejętności Społeczne: Ekspresja 2, Empatia 2, Obycie (bary dla motocyklistów, autostrady) 3, Oszustwo (wciskanie kitu) 3, Perswazja 2, Półświatek (gangi) 3, Zastraszanie 2

Atuty: Kontakty (gangi motocyklowe, klienci przydrożnych zajazdów) 2, Szybki Refleks 2, Fetysz (motocykl) 5,



Język (Pierwsza Mowa, hiszpański) 2, Kierowca Wyczynowy, Totem 2
Pierwotne Instynkty: 3
Siła Woli: 6
Harmonia: 6
Esencja (poziom maksymalny / na turę): 12/1
Cnota: Sprawiedliwość
Skaza: Żądza
Zdrowie: 8 (10/12/11/8)
Inicjatywa: 9 (9/10/11/11)
Obrona: 3 (wszystkie formy)
Szybkość: 11 (12/15/18/16)
Uznanie: Chwała 1, Honor 3, Mądrość 1
Dary: (1) Podskórna Woń, Poznanie Imienia, Właściwe Słowa, Wyczucie Podłości; (2) Błogosławieństwo Podróżnego, Kompania; (3) Prawdziwy Przywódca
Rytuały: 2; (1) Rytuał Pochówku, Rytuał Dedykacji, Wspólny Trop; (2) Błogosławieństwo Duchowych Łowów

Jerry „Książę" Needham to najnowszy przywódca Aniołów Blizn i przedstawiciel drugiego pokolenia członków watahy. Jeździ z Aniołami od połowy lat 80., ich alfą jest od roku 1996, gdy Rzeźnicki-Hak zginął w starciu z morderczymi duchami dróg. Choć nie brak mu głodu i agresji, równoważy je czujnością godną naturalnego przywódcy. Odbiera się go jako leniwie mówiącego chłopka-roztropka. Nie ulega jednak wątpliwości, że tępawy pacyfista nie zostanie alfą. Książę jest w stanie w jednej chwili przejść od grymasu rozbawienia do ostrzegawczego warknięcia, a jego dobry humor pryska, gdy tylko ktoś go sprowokuje.

Nie ma cierpliwości do gliniarzy nadużywających władzy. Kilku uczciwych członków policji stanowej dostępuje jednak zaszczytu wypicia z nim piwa, czym może się potem chwalić przed kumplami. Mimo brawurowych wyczynów dokonywanych na swym ukochanym Harleyu, gardzi wszystkimi, którzy zagrażają podróżnym na *jego* drogach. Wielu patologów, dotarłwszy na miejsce wypadku, znajdowało ciała o przekroczonym stężeniu alkoholu we krwi i obrażeniach, których nie dało się wytłumaczyć żadnym wypadkiem samochodowym.

Książę ma niewiele ponad 40 lat, spaloną słońcem twarz i pasma siwizny w czarnych włosach. Jego uśmiech jest zaraźliwy; ponadto umie postępować z kobietami. Mówi zaciągając z teksańska. Rzadko można go spotkać bez jego ulubionej skórzanej kurtki. Cała pokryta jest symbolami typowymi dla motocyklistów, zarówno zwyczajnymi, jak i okultystycznymi. W wilczej formie ma umaszczenie charakterystyczne dla wilka szarego, zaś w jego oczach tli się taki sam ognik, co w postaci ludzkiej.

Rodzina Pickeringów

Pickeringowie żyli w Colorado Springs niemalże od dnia założenia miasta. Niektórzy staruszkowie pamiętają opowieści o rodzinie, która przybyła do Kolorado, ponieważ wygnano ją z jakiegoś niewielkiego miasteczka w Massachusetts. Większość z ich sąsiadów nie daje wiary takim opowieściom, mimo to za każdym razem, gdy przejeżdżają obok ich posesji, dodają gazu. Pickeringowie to bogata rodzina, która swój majątek zdobyła dzięki sieci domów pogrzebowych. Są również dalszą, choć znaną, rodziną plemienia Kościanych Cieni. Ich korzenie rozciągają się na całą Amerykę, sięgając także Anglii. Pickeringowie z Kolorado od dawna trzymają się z dala od pozostałych, uczestnicząc w zjazdach wyłącznie wtedy, gdy chcą być na bieżąco z aktualnymi wydarzeniami. Wilkołaki pozostałych Plemion Księżyca rzadko rzucają im wyzwania o kontrolę nad ich terytoriami. Ich reputacja jako członków Loży Śmierci skutecznie odstrasza wszystkich, poza najbardziej upartymi lub niedoinformowanymi pretendentami.

Za posiadłością Pickeringów położony jest cmentarz, na którym spoczywają wszyscy członkowie rodziny wraz ze swymi potomkami. Krewnych, o słuszności takiej decyzji, przekonują sowite dotacje, choć czasem konieczne są również groźby. W centrum cmentarza znajduje się mauzoleum, gdzie przechowywane są zwłoki wszystkich „czystej krwi" Pickeringów. Jest to budowla o czterech ścianach, pozbawiona dachu. Dzięki temu zmarłych Pickeringów może oświetlać blask księżyca.

Poza starzejącym się ojcem rodziny i alfą watahy, Obadiah Pickeringiem, ta niezwykła wataha to: Janet Pickering (Cahalith Kościanych Cieni), Angeni Pickering (Irraka Kościanych Cieni), Morrison Pickering (Elodoth Kościanych Cieni) oraz Ezekiel Smith (Rahu Widmowych Wilków „na doczepkę" – wżenił się w rodzinę Pickeringów, zanim zorientował się, w co się wpakował). W posiadłości Pickeringów znajdować się mogą również różni przedstawiciele dalszej rodziny, a między nimi także ludzie wilczej krwi. Duch spajający watahę Obadiah znany jest wyłącznie jako Strażnik-na-Progu. Jest pradawnym duchem przyzwanym z głębin podziemnego świata.

Obadiah Pickering

Patronat: Ithaeur
Plemię: Kościane Cienie
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 4, Czujność 3, Determinacja 5

Atrybuty Fizyczne: Siła 2 (3/5/4/2), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (3/4/4/3)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 2 (2/1/0/2), Opanowanie 4

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja (zagadki) 4, Informatyka , Medycyna (sekcja zwłok) 2, Okultyzm (duchy, zjawy) 5, Polityka (przekupstwa) 3, Wykształcenie (historia, archeologia) 4

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 2, Broń Biała 2, Broń Palna 1, Przetrwanie 3, Skradanie się 2, Złodziejstwo 2

Umiejętności Społeczne: Empatia 1, Oszustwo 3, Perswazja 3, Zastraszanie 3, Zwierzęta 3

Atuty: Kontakty (okultyści, biuro szeryfa) 2, Wiedza Encyklopedyczna, Język (Pierwsza Mowa, greka, łacina) 3, Wyciszenie, Zasoby 5, Oszałamiający Wygląd 4, Totem 5

Pierwotne Instynkty: 5

Siła Woli: 9

Harmonia: 5

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 14/2

Cnota: Umiarkowanie

Skaza: Wrath

Zdrowie: 7 (9/11/10/7)

Inicjatywa: 6 (6/7/8/8)

Obrona: 2 (2/3/3/3)

Szybkość: 9 (10/13/16/14)

Uznanie: Przebiegłość 3, Honor 1, Mądrość 4



Dary: (1) Ochrona przed Drapieżnikami, Ostrzegawcze Warknięcie, Wejrzenie Dwojga Światów, Wejrzenie Śmierci, Wyczucie Podłości; (2) Dyktat Luny, Poznanie Ducha, Widmowy Nóż, Woń Skazy; (3) Echo, Głos Przywódcy, Świadectwo Zmarłych, Ukrycie za Barierą; (4) Słowo Ciszy, Wejrzenie w Duszę

Rytuały: 5; wszystkie rytuały z rozdziału drugiego, a także tajemne i zakazane rytuały znane jedynie członkom Loży Śmierci.

Obadiah Pickering jest posuniętym w latach patriarchą klanu Pickeringów. Obecnie zbliża się do dziewięćdziesiątki, jednak tylko on zna swój dokładny wiek. Mimo to, jego obecność wciąż wywiera przytłaczające wrażenie. Nie jest już uosobieniem zdrowia, ale potrafi jednym spojrzeniem zamknąć usta pyskatemu szczeniakowi. Jego oko widziało piękno i grozę niewyobrażalne dla większości wilkołaków. Jako młody Uratha zwiedził świat z młodszą watahą, poszukując ukrytych i zakazanych miejsc. W jednym z nich, gnieździe Ogarów Zguby w Kalkucie, stracił lewe oko – ta rana nigdy się już nie zagoi. Okazjonalnie, gdy zamierza wejść między zwykłych ludzi, zakrywa siny oczodół opaską. Odsłania go jednak w obecności rodziny i wilkołaków, twierdząc, że utrata oka to cena, którą zapłacił za powstrzymanie bluźnierczych czynów, które miały tam miejsce.

Rządzi swą rodziną niczym feudalny despota i nikt nie waży mu się przeciwstawić, nawet inni Uratha. W ludzkiej części rodziny Pickeringów stary Obadiah po prostu wzbudza przerażenie. Nie ma już cierpliwości do nikogo, więc wpada w szał, gdy tylko rozleje się filiżanka kawy lub cokolwiek innego zakłóci porządek dnia. Nienawidzi wszystkich z identyczną zaciekłością bez względu na rasę i wyznanie. Ludzie ledwo zasługują na to, by ich tolerować, zazwyczaj są dla Obadiah przydatni wyłącznie jako słudzy i opas. Inni Uratha, zwłaszcza niebędący Kościanymi Cieniami, od razu trafiają na niepewny grunt. Stary Pickering z łatwością znajdzie powód, by ich znienawidzić. Spędza więc większość czasu w samotności lub z duchami, które przywyва z głębin Królestwa Cieni.

Trzy Siostry

Wiele watah Uratha przeniosło się do Denver gdy wybuchł konflikt z Gurdilagiem. Jedną z nich była wataha trzech członkiń Kościanych Cieni. Wykupiły one butik w galerii handlowej na Pearl Street i otworzyły tam zaciszną księgarnię. Nie specjalizują się, jak ktoś mógłby pomyśleć, w księgach okultystycznych. „Kres i Krach" jest jednak jedną z najważniejszych księgarń detektywistycznych w kraju. Dwie starsze członkinie triady należą do Loży Proroków i przygotowują trzecią, najmłodszą, do ewentualnego członkostwa. Przybyły do Denver, gdy usłyszały o bogactwie duchowego krajobrazu miasta, które znów stawało się dostępne po wyzwoleniu spod wpływów Gurdilaga.

Niewysoka Park Sun Ae to przywódczyni watahy. Amanda „Pierwszy-Rzucony-Cień " Lopez (Elodoth Kościanych Cieni) i Kim Carlson (Rahu Kościanych Cieni) to pozostałe dwie. Totemem Trzech Sióstr jest duch znany jako Hugin Kruk.

Park Sun Ae

Patronat: Ithaeur

Plemię: Kościane Cienie

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Czujność 5, Determinacja 3



Atrybuty Fizyczne: Siła 3 (4/6/5/3), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (5/6/6/5)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 4 (3/4/1/4), Opanowanie 5

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja 4, Medycyna 2, Okultyzm (duchy, zjawy) 4, Polityka 3, Wykształcenie (biznes) 1

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 2, Broń Palna 2, Prowadzenie 2, Przetrwanie 4, Skradanie się 5

Umiejętności Społeczne: Empatia 3, Obycie 3, Oszustwo 4, Perswazja 5, Półświatek (pogłoski) 5, Zastraszanie 3

Atuty: Sprzymierzeńcy (ci, którzy słyszeli jej przepowiednie) 2, Kontakty (okultyści, społeczność koreańska w USA) 2, Wiedza Encyklopedyczna, Sława 1, Fetysz (misa przepowiedni) 3, Medycyna Alternatywna, Język (angielski, Pierwsza Mowa) 2, Wyciszenie, Totem 3, Zasoby 3

Pierwotne Instynkty: 3

Siła Woli: 8

Harmonia: 7

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 12/1

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Gniew

Zdrowie: 9 (11/13/12/9)

Inicjatywa: 8 (8/9/10/10)

Obrona: 3 (3/4/5/5)

Szybkość: 11 (12/15/18/16)

Uznanie: Przebiegłość 1, Chwała 1, Honor 2, Czystość 2, Mądrość 4

Dary: (1) Mowa Zwierząt, Ochrona przed Drapieżnikami, Wejrzenie Dwojga Światów, Wyczucie Podłości; (2) Ochrona przed Ludźmi, Poznanie Ducha, Woń Skazy; (3) Echo; (4) Wejrzenie w Duszę

Rytuały: 5; wszystkie rytuały z rozdziału drugiego, a także rytuały Loży Proroków wzmagające jej wieszcze zdolności.

Park Sun Ae urodziła się niemalże sto lat temu, w Korei Północnej. Ze względu na głód, pewnej nocy jej rodzina pozostawiła ją na skałach. Rano jednak znaleziono ją żywą, owiniętą w ciepłe koce i wesoło gaworzącą tuż obok kosza pełnego żywności. Jej rodzina podziękowała wszystkim znanym sobie bogom i od tej pory pilnowała, by Sun była dobrze odżywiona i zadbana. Zniknęła w wieku lat 14, gdy podróżowała ze swą nową rodziną – koczowniczą watahą wilkołaków. Pod ich opieką przeszła Pierwszą Przemianę i w końcu założyła własną watahę.

Park Sun Ae jest starszą kobietą, choć wygląda wyjątkowo młodo. Rzadko posługuje się angielskim, woli rozmawiać w rodzimym koreańskim. Wyrobiła sobie opinię wieszczki, choć nie ma cierpliwości do wilkołaków, które wkraczają na terytorium jej watahy z nadzieją, że przepowie im przyszłość.

Dumne Dzieci Góry

Mówi się, że jeszcze przed pojawieniem się człowieka w Ameryce Północnej wataha Uratha zwana Dumnymi Dziećmi Góry strzegła pradawnego locus na górze niemającej nazwy w żadnym ludzkim języku, na terenie dzisiejszego rezerwatu Rocky Mountain National Park. W Pierwszej Mowie nazywana jest *Sakendar Isi*, co oznacza „Strażniczą-Górę", lub „Górę-Której-Należy-Strzec". Korzystając z Darów i rytuałów, watahy, które przejęły nazwę i dziedzictwo Dumnych Dzieci Góry, utrzymały ją w stanie niemalże dziewiczym. Dzięki współpracy z Łowcami w Mroku oraz porozumieniom z pozostałymi plemionami *Sakendar Isi* pozostaje jednym z najpotężniejszych loci Ameryki Północnej. Niektórzy uważają tę górę za uświęcone miejsce. Uważają też, że kolejne watahy strzegą jego mocy. Inni zaś twierdzą, jakoby pod górą, lub w jej wnętrzu, uwięziona była jakaś odrażająca istota, a zadaniem Dumnych Dzieci Góry było pilnowanie tego więźnia. Cokolwiek byłoby prawdą, od strażników góry nikt jej nie usłyszy.

Aktualna wataha Dumnych Dzieci Góry jest niezwykle liczna, ma bowiem aż 15 członków. Jest to dowód szacunku, jakim Uratha darzą *Sakendar Isi*, oraz zdolności sławnego przywódcy watahy, Żelaznej-Duszy. Społeczna presja tak wielu terytorialnych, porywczych wilkołaków zgromadzonych w jednej wataże jest oszałamiająca. Dzieci Góry radzą sobie z tym, dzieląc się na trzy podwatahy. Poza alfą, najstarszymi i najbardziej poważanymi członkami watahy są: Sangram Maruda (Cahalith Łowców w Mroku), „Oko-i-Szpon-Orła" (Irraka Łowców w Mroku), Steven „Pierwszy-Obrońca-Niebios" Cullum (Rahu Łowców w Mroku) oraz Josie „Przyzywająca-Deszcz" (Ithaeur Łowców w Mroku). Totem watahy znany jest wyłącznie pod imieniem Serca-Góry.

Żelazna-Dusza

Patronat: Elodoth

Plemię: Łowcy w Mroku

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Czujność 4, Determinacja 7

Atrybuty Fizyczne: Siła 4 (5/7/6/4), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (5/6/6/5)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 3 (2/3/0/3), Opanowanie 5

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja 2, Medycyna 2, Okultyzm 2, Polityka (Uratha, Łowcy w Mroku) 3, Wykształcenie 2

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka (Dalu) 4, Broń Biała (katar) 4, Broń Palna 1, Prowadzenie 1, Przetrwanie 3, Skradanie się (dzicz) 3, Wysportowanie 4, Złodziejstwo 1

Umiejętności Społeczne: Ekspresja (skowyty) 1, Empatia 1, Obycie (zgromadzenia) 2, Oszustwo (ukrywanie emocji, wykrywanie kłamstw, zmyłki) 3, Perswazja (przemowy) 2, Zastraszanie 2, Zwierzęta (wilki) 2

Atuty: Kontakty (inni Łowcy w Mroku) 1, Szybki Refleks 1, Fetysz (katar klaive) 5, Przywódca, Język (Arapaho, niemiecki, Pierwsza Mowa, francuski, włoski, rosyjski, hiszpański) 7, Totem 3, Oszałamiający Wygląd 2

Pierwotne Instynkty: 7

Siła Woli: 9

Harmonia: 8

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 20/5

Cnota: Rozwaga

Skaza: Pycha

Zdrowie: 9 (11/13/12/9)

Inicjatywa: 9 (9/10/11/11)

Obrona: 3 (3/4/4/4)

Szybkość: 12 (13/16/19/17)

Uznanie: Przebiegłość 2, Chwała 2, Honor 4, Czystość 4, Mądrość 3

Dary: Miażdżący Cios, Mowa Zwierząt, Ochrona przed Drapieżnikami, Podskórna Woń; (2) Ochrona przed Ludźmi, Potężny Skok, Wymuszenie Prawdy; (3) Jedność z Lasem, Ochrona przed Technologią, Rozpruwanie Stali, Zawieszenie Broni; (4) Wzmaganie Szału

Rytuały: 5; wszystkie rytuały z rozdziału drugiego, a także specjalne rytuały znane jedynie alfie Dumnych Dzieci Góry, wykorzystywane do obrony *Sakendar Isi*.



Żelazna-Dusza jest potężną i enigmatyczną figurą. Niewielu Uratha nienależących do *Meninna* będzie miało szansę go spotkać. Wielu Cahalithów opiewa jego chwałę, więc jego czyny są powszechnie znane, nawet jeśli on sam pozostaje tajemnicą. Jest synem poprzedniej przywódczyni Dumnych Dzieci Góry, Silniejszej-Niż-Wiatr. Przez wiele lat zwiedzał świat wraz z wieloplemienną watahą, jest więc obyty i wykształcony. Gdy jego matka była bliska śmierci, powrócił pod górę i rzucił jej wyzwanie o pozycję alfy w watahe. Walczyła twardo i dzielnie, wynik był jednak przesądzony. Po walce zeszła z nim w głąb jaskiń, pod locus. Tam poznał tajemnice góry i jej przeznaczenia, po czym Silniejsza-Niż-Wiatr odeszła w ostępy świata duchów i nigdy już jej nie widziano.

Poprzedni przywódcy Dumnych Dzieci Góry z pełną surowością egzekwowali zakaz wkraczania na teren góry, dziś jednak głupie wilkołaki próbujące dostać się na terytorium Dzieci zostają *jedynie* sponiewierane i odesłane do domu. Dzięki tajemnicom odkrytym przez Żelazną-Duszę podczas jego podróży, duchowe mury locus od wieków nie były silniejsze.

Żelazna-Dusza jest niski, mierzy zaledwie około 165 centymetrów. Niewielu jednak zdaje sobie z tego sprawę, ponieważ jego osobowość i charyzma są niemal przytłaczające. Jego skóra jest hebanowo czarna, pokryta glifami Uratha pod postacią tatuaży. Żelazna-Dusza zwykł golić głowę i twarz. Jego głos ma głęboki i bogaty tembr, mówi z niemalże melodyjnym akcentem. Choć budzi w innych strach, potrafi też uspokoić zaledwie kilkoma słowami. Umie jednak także przerazić nawet rozjuszonego Rahu. Uśmiecha się często, nie pokazuje jednak zębów, o ile nie rzuca właśnie wyzwania. Nosi przede wszystkim ubrania myśliwskie, które mogą przetrwać w jednym z najbardziej dzikich miejsc ziemi. Gdy jednak opuszcza górę w związku z jakimiś interesami, ubiera się stosownie do danej sytuacji.

Cień Dymu i Ognia

Łowcy w Mroku z watahy Cienia Dymu i Ognia są szeroko znani w Górach Skalistych z tego, że – w przeciwieństwie do swych współplemieńców –wyprawiali się czasem bardzo daleko od swego terytorium położonego na południu Kolorado. Nie chronili tylko swego domu, lecz starali się dopaść wszystkich odpowiedzialnych za zagrożenia nań czyhające, definitywnie się z nimi rozprawiając. Co zrozumiałe, nie zapewniło im to wielu sprzymierzeńców pośród lokalnych Uratha. Ci przekonani byli, że metody Cienia Dymu i Ognia były zbyt radykalne i groziły ujawnieniem istnienia wilkołaków. Członkowie tej watahy zawsze uchodzili za „dziwaków", ponieważ całkowicie odrzucali swą ludzką tożsamość, przyjmując zupełnie nową osobowość. Mimo że przyjmowanie charakterystycznych dla Uratha imion jest swoistą tradycją, inne wilkołaki nie uważają ich wyboru za normalny. Z drugiej strony jednak nieprzerwane pasmo sukcesów czyni ich inspiracją dla młodych Uratha, którzy sami chcą dowieść swej wartości.

W ciągu ostatniego dziesięciolecia jednak, wataha w starciu z Królami Drapieżców utraciła swą Cahalith, „Dręczący-Skowyt-Zguby". Używając skomplikowanych taktyk i planów, Królowie zwabili Cień Dymu i Ognia w za-

sadzkę, w której czekały dwie watahy wojowników. Reszta watahy zdołała uciec wyłącznie dzięki poświęceniu. Okaleczona wataha snuje się teraz po swym terytorium, opłakując skowytami swą stratę i coraz mniej chętnie wyprawiając się poza granice swego terenu.

W centrum terytorium watahy rośnie młody dąb, którego nasienie Uratha ci znaleźli lata temu, podczas poszukiwań locus. Po zasięgnięciu mądrości przepowiedni zasadzili dąb i od tego czasu się nim opiekują. W pobliżu znajduje się niewielka jaskinia, w której członkowie watahy podtrzymują rytualny ogień. Teraz jednak pilnują go z mniejszą pieczołowitością.

Poza alfą, którym jest „Nocy-Do-Broni-Zew", do watahy należą: „Mrożący-Pomruk-Śmiechu" (Irraka), „Wściekła-Iskra-Pożogi" (Rahu) oraz „Dojmujący-Ciężar-Pór-Roku" (Ithaeur). Ich totemem jest Wilk-Gorejący-Gniewem. Jego blask przygasł jednak nieco ze względu na żałobę po „Dręczącym-Skowycie-Zguby", która zaczyna przytłaczać watahę.



Nocy-Do-Broni-Zew

Patronat: Elodoth

Plemię: Łowcy w Mroku

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 2, Czujność 4, Determinacja 3

Atrybuty Fizyczne: Siła 3 (4/6/5/3), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (5/6/6/5)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 3, Manipulacja 2 (1/2/0/2), Opanowanie 2

Umiejętności Umysłowe: Medycyna (wilki) 2, Okultyzm (duchy natury) 2

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 4, Broń Biała (klaive) 2, Przetrwanie (polowanie) 4, Skradanie się (dzicz) 3, Wysportowanie (bieg) 3, Złodziejstwo 3

Umiejętności Społeczne: Ekspresja 2, Empatia 1, Obycie 1, Oszustwo 2, Perswazja 3, Zastraszanie 3, Zwierzęta 3

Atuty: Fetysz (miecz klaive) 4, Przywódca, Totem 2

Pierwotne Instynkty: 4

Siła Woli: 5

Harmonia: 6

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 13/2

Cnota: Sprawiedliwość

Skaza: Lenistwo

Zdrowie: 9 (11/13/12/9)

Inicjatywa: 5 (5/6/7/7)

Obrona: 3 (3/4/4/4)

Szybkość: 11 (12/15/18/16)

Uznanie: Przebiegłość 1, Chwała 2, Honor 3, Czystość 3

Dary: Mowa Zwierząt, Ochrona przed Drapieżnikami, Właściwe Słowa, Wyczucie Podłości; (2) Ochrona przed Ludźmi, Wzrost Roślin; (3) Jedność z Lasem

Rytuały: 2; (1) Rytuał Pochówku, Wspólny Trop, Wypędzenie Człowieka; (2) Przyzwanie Człowieka, Rytuał Skruchy, Uświęcenie Amuletu

Nocy-Do-Broni-Zew zatracił się w swym bólu. Utrata członka watahy jest zawsze bolesna, Dręczący-Skowyt była jednak jego betą, a ludzkie słowa nie opiszą głębi ich bliskości. Była jego powiernikiem, najlepszą przyjaciółką i głosem rozsądku. Zew (zwykle tak skraca się jego imię) jest geniuszem taktycznym, instynktownie rozumiejącym niuanse walki, lecz to do Dręczącego-Skowytu należało planowanie długofalowe oraz nadawanie watahze celów. Zew zaleczył rany zadane przez klaive Królów, jednak jego strata, jego *porażka*, wciąż ranią go niczym srebrny cierń. Wataha może być już fizycznie gotowa do wzięcia odwetu za śmierć Dręczącego-Skowytu, Zew nie jest jednak pewien, jak tego dokonać. Niegdyś pewny siebie wojownik zatracił tę pewność, znajdując się na krawędzi całkowitego zdziczenia. Na razie maskuje swą bezradność stoicyzmem, reszta watahy zaczyna się jednak robić niespokojna i skora do działania.

W formie Urhan Zew jest czarnym wilkiem o białych „skarpetkach". Na jego boku wyrósł długi pas białego futra – ślad blizny po pazurach Królów. W ludzkiej postaci jest wysokim białym mężczyzną o niesfornych czarnych włosach sięgających połowy pleców. Rzadko do kogokolwiek się uśmiecha i nawet radość toczonych bitew już do niego nie przemawia.

Wataha Postrzępionego-Nieba

Wezwanie Maksa Romana do tworzenia wieloplemiennych watah dało kilka efektów. Nowa Nadzieja zyskała pewną sławę dzięki zdolności do ignorowania różnic plemiennych i efektywnych działań. Widoczne jest to przynajmniej wtedy, gdy Roman objaśni już wszystkim, co Nowa Nadzieja teraz planuje. Każdy sukces równoważony jest jednak niepowodzeniami. Członkowie niedawno utworzonej watahy Postrzępionego-Nieba nie radzą sobie z tym, co dzieli ich plemiona, oraz z przedzierzgnięciem grupy indywidualistów w prawdziwą watahę. Ta piątka wilkołaków złączyła swe siły nie ze względu na wspólne więzi lub cele, lecz dlatego, że uwierzyła w marzenie Maksa Romana. Być może

to nie wystarczy. Ich starania, by dobrać się w błogosławioną watahę, zdają się być raczej przekleństwem.

W skład watahy wchodzą: jej alfa, Robert „Postrzępione Niebo" Fiero, Kelly Sadler (Ithaeur Kościanych Cieni), „Czujne-Oko-Nocy " (Irraka Łowców w Mroku), Santayana (Cahalith Władających Żelazem) oraz „Tornado" (Rahu Władców Burz). Totemem watahy jest Skaczący-Pstrąg.

Postrzępione-Niebo

Patronat: Elodoth

Plemię: Władający Żelazem

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 2, Czujność 2, Determinacja 3

Atrybuty Fizyczne: Siła 2 (3/5/4/2), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (3/4/4/3)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 3, Manipulacja 2 (1/2/0/2), Opanowanie 3

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja 1, Informatyka (hackowanie) 2, Medycyna 2, Nauka (astronomia) 2, Okultyzm (astrologia) 1, Wykształcenie 2

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka (Dalu) 2, Broń Biała 1, Prowadzenie 1, Przetrwanie 1, Wysportowanie 2

Umiejętności Społeczne: Empatia (motywy) 2, Perswazja 2

Atuty: Języki (Pierwsza Mowa) 1, Mentor 4, Totem 1, Zasoby 2

Pierwotne Instynkty: 1

Siła Woli: 6

Harmonia: 7

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 10/1



Cnota: Wiara

Skaza: Lenistwo

Zdrowie: 7 (9/11/10/7)

Inicjatywa: 5 (5/6/7/7)

Obrona: 2 (wszystkie formy)

Szybkość: 9 (10/13/16/14)

Uznanie: Przebiegłość 1, Honor 1, Mądrość 1

Dary: (1) Podskórna Woń, Poznanie Imienia, Wyczucie Podłości

Robert Fiero wierzy w marzenie Romana o międzyplemiennym zjednoczeniu. Max jest jego mentorem; uczył go od czasu, gdy rok temu Robert przeszedł Pierwszą Przemianę. Nauczył go, że wyłącznie dzięki tolerancji Plemiona Księżyca mogą osiągnąć status akceptowanych strażników Bariery. Max nie powiedział mu jednak, jak ten cel osiągnąć. Założył, że kiedyś po prostu do tego dojdzie, ponieważ inne wilkołaki z watahy również uwierzą. Nie stało się tak jednak, a one nie wierzą w marzenie Maksa, przynajmniej nie w głębi duszy.

Postrzępione-Niebo stara się być przywódcą swej watahy, inni jednak nie zawsze słuchają jego rozkazów. Roman powiedział mu, że potrzeba na to czasu, lecz jego wysiłki idą na marne. Robert mówi i mówi, aż do ochrypnięcia. Problemem jednak jest to, że nigdy nie przewodzi. Pewne wieloplemienne watahy z łatwością się jednoczą, inne zaś potrzebują do tego mocnej ręki przywódcy.

Gdy nie zajmuje się desperackimi próbami zapobiegania rozpadowi watahy, Postrzępione-Niebo uczy się pod okiem „Tycho" Champlaina. Robert przed Pierwszą Przemianą był astronomem-amatorem; teraz uczy się o bardziej mistycznych cechach nocnego nieba.

Ma zaledwie 18 lat, często się uśmiecha, choć ostatnio jest mocno znużony. Ma czarne kręcone włosy, którymi lubią się bawić kobiety. Ubiera się bardzo modnie i elegancko; ma świetny gust.

Black Moon Extreme

Black Moon Extreme jest niedawno utworzoną watahą Władców Burz. Wszyscy jej członkowie są świeżo po swych Rytuałach Inicjacji. Z nieznanego powodu zdecydowali się zyskać sławę dzięki polowaniu na wampiry – jak najstarsze – w miastach Gór Skalistych. Ich mentorzy i sąsiedzi wielokrotnie powtarzali, żeby nie robili sobie wrogów wśród wampirów (a przynajmniej, dopóki nie nabiorą siły). Black Moon Extreme zdołali jednak zabić już pięć pijawek i cała zabawa zbytnio im się spodobała, by mieli teraz odpuścić.

Choć obrane metody przyniosły jej sukces, wataha ta ściągnęła na siebie gniew innych wilkołaków. Ponieważ nie są zbyt silni w Królestwie Cieni, członkowie BMX skupili się na walce w świecie materii. Choć nie sposób zaprzeczyć ich sukcesom w miejskich łowach, Cień ich terytorium jest zaniedbany. Inne zamieszkujące w pobliżu watahy starały się wykorzystać ten fakt jako pretekst do wkroczenia na terytorium Black Moon Extreme. Jednak w obliczu zagrożenia młode wilkołaki odpowiadają z typową dla siebie przesadną siłą.

Dzięki wymianie przysług z Echami Gromu BMX stali się właścicielami niewielkiego budynku przemysłowego, który stał się ich bazą wypadową i domem. Żyjące tam wilkołaki obrały sobie pseudonimy, które brzmią luzacko albo groźnie. Nie robią one jednak żadnego wrażenia na starszyźnie plemiennej. Ich alfą jest Rahu, nazywający się „Moriarty", pozostali to: Buzz (Ithaeur), Kroczący-w-Ogniu (Elodoth), Gibson (Irraka) oraz Solo (płytki Cahalith). Totemem tej dziwnej, niedojrzałej grupy jest Żerujący-Rekin.



Moriarty

Patronat: Rahu

Plemię: Władcy Burz

Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Czujność 2, Determinacja 3

Atrybuty Fizyczne: Siła 2 (3/5/4/2), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (4/5/5/4)

Atrybuty Społeczne: Prezencja 3, Manipulacja 2 (1/2/0/2), Opanowanie 2

Umiejętności Umysłowe: Dedukcja 2, Medycyna 1, Okultyzm (wampiry) 2, Polityka (Uratha) 1

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka (Gauru) 3, Broń Biała (klaive) 3, Broń Palna (strzelby) 3, Przetrwanie 1, Skradanie się 2, Wysportowanie 2, Złodziejstwo 1

Umiejętności Społeczne: Półświatek 2, Zastraszanie 2

Atuty: Kontakty (półświatek Denver) 1, Fetysz 2, Język (Pierwsza Mowa) 1, Zasoby 3, Totem 2

Pierwotne Instynkty: 2

Siła Woli: 5

Harmonia: 5

Esencja (poziom maksymalny / na turę): 11/1

Cnota: Sprawiedliwość

Skaza: Pycha

Zdrowie: 8 (10/12/11/8)

Inicjatywa: 5 (5/6/7/7)

Obrona: 2 (wszystkie formy)

Szybkość: 10 (11/14/17/15)

Uznanie: Chwała 1, Honor 1, Czystość 2

Dary: (1) Częściowa Przemiana, Ostrzegawcze Warknięcie, Przegląd Pola Walki, Właściwe Słowa; (2) Dostrojenie, Dyktat Luny

Rytuały: 1; (1) Rytuał Dedykacji, Wspólny Trop, Wypędzenie Człowieka

Moriarty nie używa innego imienia, ani pośród ludzi, ani wśród wilkołaków. Podoba mu się jego brzmienie, a także związana z nim aura zagrożenia. Choć ma niespełna 17 lat, uważa się za mrocznego bohatera rodem z filmów, zaś swą watahę za bandę wyrzutków, którzy są w stanie czegoś dokonać. Potwory, z którymi walczy, są dla niego równie realne, co przeciwnicy w grach wideo. To samo dotyczy potencjalnych postronnych, którzy mogliby stać się ofiarami. Jeśli innym watahom nie podobają się jego metody (a nie podobają się), oznacza to, że są starymi trepami, którzy powinni przyjrzeć się uważnie temu, jak działają wilkołaki w XXI wieku.

Moriarty nosi czarne skóry i drogie okulary przeciwsłoneczne. Uwielbia motocykle, nie umie jednak jeździć tak dobrze, jakby chciał.



Epilog: Skóry

Mark nie był w stanie stwierdzić, czy doszedł do siebie w chwilę później, czy też trwało to całą wieczność. Pierwszą rzeczą, którą zauważył po ustąpieniu krwawej mgły, było to, że padał na niego deszcz, a on leżał w mroku na zimnej kamiennej powierzchni. Rozejrzał się wokół, otępiały i wyczerpany. Leżał u stóp betonowych schodów, przed zamkniętymi drzwiami. Zwisały z niego strzępy porwanego ubrania; poszły nawet szwy w jednym bucie, który mu pozostał. Bandaż owinięty wokół prawej ręki jakimś cudem zniknął, jednak głębokich, kłutych ran, które ukrywał, już nie było. Szczerze mówiąc, Mark czuł się lepiej niż kiedykolwiek, nawet pomimo zmęczenia i paskudnego posmaku w ustach. Niemal nie był w stanie rozpoznać tego smaku ani zapachu obecnego w jego oddechu. Jednak wystarczyło, że przyjrzał się czerwonym plamom na strzępach swego ubrania i czerwono-czarnemu osadowi pod paznokciami. W ustach, na zębach była krew i nie należała do niego.

Mark wstał chwiejąc się. Próbował sobie przypomnieć, co robił i jak się tu dostał. Pamiętał wyraźnie, że był na stacji metra, pamiętał swoją ucieczkę i powalenie przez... przez wilki. A potem coś mu się stało. Zmienił się. Stał się czymś większym i potężniejszym. Stracił również panowanie nad sobą. Co zrobił? Czym się stał?

Nie chcąc nawet zgadywać, cicho wspiął się po schodach, trafiając do nieznanego mu zaułka. Zaułek przybrany był girlandami sznurów do suszenia prania oraz proscenium czarnych schodów ewakuacyjnych, upchniętym za parkingiem pełnym kontenerów i koszy na śmieci. Deszcz bębnił o asfalt i metal, rozbryzgując się po każdej powierzchni z paskudnym poblaskiem odbijającym pomarańczowo-różowe światło wiszących powyżej lamp sodowych. Smród gnijących, mokrych odpadków atakował jego nozdrza, skrywając woń niepokojąco znajomą, podobnie jak posmak w jego ustach. Czuł krew i – nie wiadomo skąd – wiedział, do kogo należała. To była krew tego Latynosa, który chciał go zranić. Mark czuł na wietrze jego zbliżający się zapach. Potężny, pierwotny gniew zaczął znowu w nim dudnić. Zdecydował się jednak powstrzymać go, zanim zorientuje się, co takiego się z nim dzieje. Tym razem uznał, że najlepiej będzie, jeśli ucieknie i postara się znaleźć bezpieczne miejsce, w którym będzie mógł wszystko przemyśleć. Jeśli teraz zachowa się rozważnie i nie spanikuje, jak wtedy w metrze, wszystko będzie w porządku. Postara się działać sprytnie i rozegrać wszystko na swoją korzyść.

Gdy obrócił się już z tym zamiarem, ujrzał mężczyznę w dżinsach, pikowanej wełną dżinsowej kurtce

i czarnej koszulce, stojącego pomiędzy nim a wylotem zaułka. Był wysoki i umięśniony, podobny raczej do postawnego rolnika niż kulturysty o wyrzeźbionej sylwetce. Jego czarne włosy lekko siwiały, a przez jego prawy policzek biegła biała blizna, ciągnąca się aż do szyi. Podniósł otwartą dłoń i odezwał się, spoglądając Markowi w oczy:

– Nie panikuj, synu – powiedział. – Nie zamierzamy nikogo skrzywdzić.

– Czyja więc krew jest na rękawie twojej kurtki? – odparował Mark.

Plama była widoczna nawet pomimo tego, że padający deszcz usilnie starał się ją zmyć.

Mężczyzna spojrzał na plamę, po czym znów na Marka.

– Szczerze mówiąc, moja. Posłuchaj, synu. Chciałbym, byś poszedł z nami. Musimy...

– „My" to znaczy kto? – dociekał Mark, rozglądając się za sposobem wydostania się z zaułka pomimo obecności obcego mężczyzny.

– Nazywam się Russell – powiedział mężczyzna podchodząc bliżej – a reszta z „nas" nazywana jest Krętą Rzeką. Szczerze mówiąc, pragniemy tylko, abyś wyniósł się z naszego sąsiedztwa.

– Co?!

– Niestety – westchnął Russell – to nie takie proste, prawda?

Nim Mark zdążył mu odpowiedzieć, poczuł znów krew Latynosa, po czym usłyszał za sobą jego ciężkie kroki. Facet trzymał w prawej dłoni olbrzymi nóż, lewą masował swoje gardło. Jego palce były czerwone od zasychającej krwi, a ubranie – pocięte przynajmniej w kilkunastu miejscach. Spojrzał wrogo na Marka, podchodząc do nich obu, lecz najpierw popatrzył na Russella. Za nim pojawił się dzieciak w T-shircie nowojorskiej straży pożarnej i flanelowej koszuli. Na jego twarzy widniały cztery równoległe czerwone szramy. Obok niego szła ruda wilczyca, która zdarła but ze stopy Marka. Zebrali się wszyscy u wylotu zaułka, zamykając Marka między sobą. Deszcz padał na nich wszystkich. Cała trójka oddała inicjatywę Russellowi, więc to jemu Mark popatrzył w oczy.

– Oto jak się sprawy mają, Mark – powiedział Russell, podchodząc jeszcze o krok, aż znalazł się na wyciągnięcie ręki. – Obserwowaliśmy cię już od kilku tygodni, wiedząc, że coś takiego się zbliża. Nie byliśmy też jedynymi, tego rodzaju zdarzenia przyciągają sporo uwagi. W pewien sposób więc staraliśmy się minimalizować straty w nadziei, że gdy już ci odbije, nie narobisz zbyt wiele bałaganu.

– Poszło nam całkiem nieźle – powiedział dzieciak we flaneli.

Russell rzucił mu ostre spojrzenie, a Latynos warknął nań głucho.

– Nie wiem nawet, o czym mówisz.

Mark po części skłamał, tracąc umyślnie nieco opanowania, na wypadek gdyby musiał znów wywalczyć sobie drogę ucieczki.

– Chcę jednak wiedzieć, jakie macie zamiary. Natychmiast.

Surowy, gorzki uśmiech pojawił się na twarzy Russella, gdy ten odmówił ustąpienia.

– Wydaje mi się, że najpierw powinniśmy odpowiedzieć na pewne pytania za ciebie, synu. Opowiemy ci co nieco o tym, czym jesteś i co to oznacza.

– Czym się stałem.

– Nie, czym jesteś – powiedział Russell. – Potem powinieneś spotkać pewnych ludzi i podołać pewnym próbom. Wtedy twoje życie wreszcie zacznie się na dobre i będziesz mógł zrobić z nim coś pożytecznego.

– Albo – wywarczał Latynos – możesz zabierać się z naszego terytorium i radzić sobie sam.

Russell wzruszył ciężko ramionami.

– Tak też możesz postąpić. Twój wybór, synu.

Spojrzał na pozostałych, zgromadzonych wokół Marka, odwrócił się na pięcie i zaczął odchodzić. Wilczyca wstała, zmieniając się przed Markiem w kobietę, którą widział po raz pierwszy poprzedniej nocy. Mrugnęła do niego i przeszła obok, udając się za Russellem. Dzieciak w koszuli poszedł za nią, uśmiechając się do Marka i pokazując, że rany na jego twarzy już zniknęły. Na koniec zaś przecisnął się obok niego agresywny Latynos, nie zaszczycając go nawet jednym spojrzeniem. Cała trójka dołączyła do swego przywódcy i odeszła w deszcz, znikając za rogiem i pozostawiając Marka sam na sam z jego decyzją. Podjęcie jej zajęło mu tylko kilka chwil. Biorąc pod uwagę okoliczności, był to w zasadzie jego jedyny wybór.

Podążając za trwającym przy nim zapachem, pobiegł za czwórką obcych ludzi, by dowiedzieć się, co kryła reszta jego życia.



Indeks

E

F

G

H

WILKOŁAK
ODRZUCENI

Imię:	Koncept:	Patronat:
Gracz:	Cnota:	Plemię:
Kronika:	Skaza:	Loża:

Atrybuty

Moc	Inteligencja:	●OOOO	Siła:	●OOOO	Prezencja:	●OOOO
Finezja	Czujność:	●OOOO	Zręczność:	●OOOO	Manipulacja:	●OOOO
Odporność	Determinacja:	●OOOO	Wytrzymałość:	●OOOO	Opanowanie:	●OOOO

Umiejętności

Umysłowe
(NIEWYSZKOLONA –3)

Wykształcenie ______ OOOOO
Informatyka ______ OOOOO
Rzemiosło ______ OOOOO
Dedukcja ______ OOOOO
Medycyna ______ OOOOO
Okultyzm ______ OOOOO
Polityka ______ OOOOO
Nauka ______ OOOOO

Fizyczne
(NIEWYSZKOLONA –1)

Wysportowanie ______ OOOOO
Bijatyka ______ OOOOO
Prowadzenie ______ OOOOO
Broń Palna ______ OOOOO
Złodziejstwo ______ OOOOO
Skradanie się ______ OOOOO
Przetrwanie ______ OOOOO
Broń Biała ______ OOOOO

Społeczne
(NIEWYSZKOLONA –1)

Zwierzęta ______ OOOOO
Empatia ______ OOOOO
Ekspresja ______ OOOOO
Zastraszanie ______ OOOOO
Perswazja ______ OOOOO
Obycie ______ OOOOO
Półświatek ______ OOOOO
Oszustwo ______ OOOOO

Cechy Poboczne

Atuty

______ OOOOO
______ OOOOO
______ OOOOO
______ OOOOO
______ OOOOO
______ OOOOO
______ OOOOO
______ OOOOO
______ OOOOO

Wady

______
______
______

Forma ataku	Modyfikator
Ugryzienie ______	(w Gauru+2)
Pazury ______	(w Gauru+1)

Wyposażenie

______
______
______

Punkty Doświadczenia

______

Zdrowie
+2 w formie Dalu • +4 w formie Gauru • +3 w formie Urshul

OOOOOOOOOOOOOOOOO
□□□□□□□□□□□□□□□□□

Siła Woli

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□□□

Esencja

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Pierwotne Instynkty

●OOOOOOOOO

Harmonia

10 ______ O
9 ______ O
8 ______ O
7 ______ O
6 ______ O
5 ______ O
4 ______ O
3 ______ O
2 ______ O
1 ______ O

Uznanie

Czystość ______ OOOOO
Chwała ______ OOOOO
Honor ______ OOOOO
Mądrość ______ OOOOO
Przebiegłość ______ OOOOO

Atrybuty 5/4/3 • Umiejętności 11/7/4 (+3 Specjalizacje) • Patronat: wybierz jedną dodatkową darmową Specjalizację • Uznanie i Dary: 1 z patronatu, 1 z plemienia, 1 dowolnie • Atuty 7 • (Kupno piątej kropki kosztuje dwa punkty) • Zdrowie = Wytrzymałość + Rozmiar • Siła Woli = Determinacja + Opanowanie • Rozmiar dorosłego wilkołaka w ludzkiej formie = 5 • Obrona = niższa z wartości Czujności i Zręczności • Modyfikator Inicjatywy = Zręczność + Opanowanie • Szybkość = Siła + Zręczność + 5 • Początkowy poziom Harmonii = 7 • Początkowy poziom Pierwotnych Instynktów = 1 • Początkowa ilość Esencji równa jest początkowej wartości Harmonii

Hishu
(Człowiek)

Rozmiar: ________
Obrona: ________
Inicjatywa: ________
Szybkość: ________
Pancerz: ________
Percepcja: ________

Dalu
(Prawie Człowiek)

Siła(+1): ________
Wytrzymałość(+1): ________
Manipulacja(-1): ________

Rozmiar(+1): ________
Obrona: ________
Inicjatywa: ________
Szybkość(+1): ________
Pancerz: ________
Percepcja(+2): ________

Wzbudza Delirium; świadkowie traktowani są tak, jakby ich Siła Woli była wyższa o 4.

Gauru
(Człowiek-Wilk)

Siła(+3): ________
Zręczność(+1): ________
Wytrzymałość(+2): ________

Rozmiar(+2): ________
Obrona: ________
Inicjatywa(+1): ________
Szybkość(+4): ________
Pancerz: ________ 1/1
Percepcja(+3): ________

Wzbudzony Szał. Postać wywołuje pełny efekt Delirium, ignoruje modyfikatory wynikające z obrażeń i nie musi wykonywać testów zachowania przytomności. Oparcie się Szałowi Śmierci jest utrudnione (-2). Postać zadaje obrażenia poważne. Większość testów Społecznych i Umysłowych kończy się porażką.

Urshul
(Prawie Wilk)

Siła(+2): ________
Zręczność(+2): ________
Wytrzymałość(+2): ________
Manipulacja(-3): ________

Rozmiar(+1): ________
Obrona: ________
Inicjatywa(+2): ________
Szybkość(+7): ________
Pancerz: ________
Percepcja(+3): ________

Wzbudza Delirium; świadkowie traktowani są tak, jakby ich Siła Woli była wyższa o 4. Postać zadaje obrażenia poważne.

Urhan
(Wilk)

Zręczność(+2): ________
Wytrzymałość(+1): ________

Rozmiar(-1): ________
Obrona: ________
Inicjatywa(+2): ________
Szybkość(+5): ________
Pancerz: ________
Percepcja(+4): ________

Ugryzienie postaci zadaje obrażenia poważne.

Totem

Atrybuty:
Moc: ________
Finezja: ________
Odporność: ________
Siła Woli: ________
Esencja: ________
Inicjatywa: ________
Obrona: ________
Szybkość: ________
Rozmiar: ________
Ciało: ________
Wpływy: ________ OOOOO
________ OOOOO
________ OOOOO
Numina: ________
Premie: ________
Tabu: ________

Dary i Rytuały

Listy Darów: ________

Maksymalny poziom: OOOOO

Dar	Pula	Strona

Rytuały: OOOOO

Rytuał	Pula	Strona

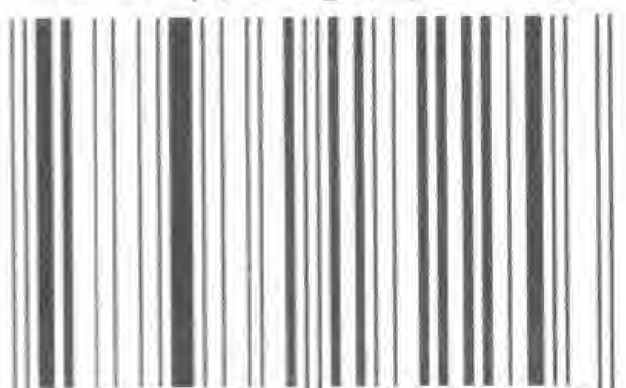
Raj jest utracony —
jego ZNISZCZENIE dziełem naszych własnych rąk,
rozerwany naszymi kłami i szponami.
Przez czyn ten staliśmy się ODRZUCENI.

Teraz KROCZYMY pośród ludzkiej trzody,
odziani w owczą skórę,
a zmysły prowadzą nas do ZDOBYCZY.

Nasi bracia obrócili się przeciw nam,
a istoty z cienia ziemi stąpają naszymi śladami.
Nasza KREW tętni SZAŁEM, gdy księżyc wzbiera.

Ty, który zechcesz na nas POLOWAĆ, strzeż się —
albowiem obrócimy łowy przeciw tobie,
i spostrzeżesz, żeś nie naszym myśliwym,
lecz naszą ZWIERZYNĄ.

Do wykorzystania ze Światem Mroku: Podręcznikiem Podstawowym


ISBN: 978-83-7418-225-6
9 788374 182256 >
Cena det.: 89,00 zł







WILKOŁAK
ODRZUCENI

www.worldofdarkness.com
www.isa.pl